Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
03/17 · Ausgabe 239 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 03

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

- Konsole und Handheld in einem
- 03. März 2017
- Ab 329 Euro

Switch-Hits in der Vorschau:

SUPER MARIO ODYSSEY

So bahnbrechend wird das neue 3D-Mario!

- Zelda: Breath of the Wild
- Splatoon 2
- Mario Kart 8
- ARMS
- 1-2-Switch

Wir haben sie ausprobiert!

NINTENDO SWITCH

Auf über 30 Seiten: Alle Details zur Konsole, das Launch-Line-up, der Online-Service, Meinungen und ausführliche Spieleindrücke!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Lange haben wir spekuliert, was sich hinter Nintendos neuer Konsole Switch verbirgt, wie gut das Hybrid-Feature funktioniert, was das Gerät technisch zu bieten hat, wie sich die neuen Joy-Con-Controller anfühlen, was die Switch kosten wird und mit welchen Spielen Nintendo aufwarten wird. Doch nun ist Schluss mit den Spekulationen, denn wir haben die Switch viele Stunden lang ausprobiert und klären in unserer großen Titelstory die brennendsten Fragen rund um die innovative Transformer-Konsole! Außerdem beleuchten wir auf satten 30 Seiten die kommenden Spiele für die Switch. Zu den zahlreichen Highlights zählt *Super Mario Odyssey*, das einerseits nach langer Zeit endlich in die 3D-Mario-Fußstapfen von *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* tritt und andererseits mit ungewöhnlichen Settings aufwartet. Fans des spitzohrigen Helden Link dürfen sich über die letzte Vorschau vor unserem Test von *Zelda: Breath of the Wild* freuen, das direkt zum Launch der Switch am 3. März erscheint und das wir auf der Hybridkonsole selbst ausprobieren konnten. Anspielberichte liefern wir unter anderem auch zu *Splatoon 2*, *Mario Kart 8 Deluxe*, dem ungewöhnlichen Beat 'em Up *ARMS*, *Sonic Mania* und der Partyspiel-Sammlung *1-2-Switch*.

Liebhaber der Taktik-Spielreihe *Fire Emblem* kommen in dieser Ausgabe sogar mehrfach auf ihre Kosten. Neben einer Vorschau zu *Fire Emblem Warriors* für Switch und New 3DS widmen wir uns auch dem frisch angekündigten 3DS-Ableger *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* und dem kürzlich erschienenen Mobile-Ableger *Fire Emblem Heroes*. Da Nintendo seinen Fokus derzeit wenig überraschend voll auf die Switch legt, sieht es im Testbereich diesmal etwas mager aus. Dennoch haben mit *Poochy & Yoshi's Woolly World* und *Dragon Ball Fusions* zwei spaßige 3DS-Spiele ihren Weg in unser Testlabor gefunden.

Im hinteren Magazindrittel wartet ein Special zu Nintendos schrägen Spiele-Experimenten auf euch, wo wir auf den einzigartigen Gamecube-Shooter *Geist* eingehen, euch die völlig abstruse Minispiel-Sause *Captain Rainbow* vorstellen und noch andere ungewöhnliche Nintendo-Spiele betrachten. Retro-Begeisterte können diesen Monat etwas über den Horror-Kultklassiker *Resident Evil* lesen und wie immer lohnt auch ein Abstecher in unsere Community-Rubrik.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

NINTENDO SWITCH (Vorschau)

Seite 14

Die volle Packung Nintendo Switch gibt es ab Seite 14. Viel Spaß beim Lesen!

SUPER MARIO ODYSSEY (Vorschau)

Seite 20

Wir sind verdammt gespannt auf das neue 3D-*Mario*. Warum, steht in der Vorschau.

ZELDA: BREATH OF THE WILD (Vorschau)

Seite 24

Endlich hat Nintendo frische Infos zur Story und zur Spielwelt preisgegeben.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Das alles bestimmende Thema des Monats:**
  Trumps Antritt als Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika war zwar ein wichtiges Thema, doch natürlich hat uns in der N-ZONE-Redaktion die Nintendo Switch am meisten beschäftigt. Noch Wochen nach unserer Anspielmöglichkeit der Konsole diskutieren wir über die Stärken und Schwächen des Geräts und die vielen coolen Spiele.
- **Test, der leider nicht sein sollte:**
  Am 2. Februar – und somit am letzten Tag der Heftabgabe – erschien *Fire Emblem Heroes* in den App-Stores. Ursprünglich wollten wir euch in dieser Ausgabe schon einen Test bieten, doch leider hat es nicht mit einer vorzeitigen Testversion geklappt. Da wir ein derartiges Spiel im Hinblick auf das Bezahlmodell in lediglich ein paar Stunden nicht adäquat hätten bewerten können, musste der Test daher leider einer Vorschau weichen.
- **Zahl des Monats**
  32. So viele Switch-Spiele sind alles in allem in unserer Vorschau-Strecke.

DAS TEAM

HEFTINHALT 03/2017

VORSCHAU | NINTENDO SWITCH

LUKAS

Wir haben die Switch einen Tag lang ausprobiert und verraten euch unsere Eindrücke zu Nintendos neuer Hybridkonsole.

START

Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU

Mobile

Fire Emblem Heroes ... 12

Switch

1-2-Switch ... 34
ARMS ... 32
Disgaea 5 Complete ... 43
Dragon Ball Xenoverse 2 ... 44
Dragon Quest XI ... 36
Fast RMX (eShop) ... 45
FIFA ... 47
Fire Emblem Warriors ... 42
Has-Been Heroes (eShop) ... 44
I am Setsuna (eShop) ... 48
Lego City Undercover ... 47
Mario Kart 8 Deluxe ... 28
Minecraft ... 48
Nintendo Switch ... 14
Project Octopath Traveler ... 49
Puyo Puyo Tetris ... 43
Rayman Legends Definitive Edition ... 48
Rime ... 45
Shovel Knight (eShop) ... 49
Skylanders Imaginators ... 47
Snipperclips ... 39
Sonic Mania ... 41
Splatoon 2 ... 30
Stardew Valley (eShop) ... 46
Steep ... 40
Super Bomberman R ... 42
Super Mario Odyssey ... 20
The Binding of Isaac: Afterbirth+ (eShop) ... 49
The Legend of Zelda: Breath of the Wild ... 24
Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers ... 46
Xenoblade Chronicles 2 ... 38

3DS

Dragon Quest XI ... 36
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia ... 50

TEST

Meinungsmache ... 56
Termine ... 58
Top-Spiele ... 64
Wertungen und Team ... 54

3DS

Castlevania Dracula X (VC) ... 77
Dragon Ball Fusions ... 62
Gourmet Dream (eShop) ... 78
Mercenaries Saga 3 (eShop) ... 76
Poochy & Yoshi's Woolly World ... 60
Quiet, Please! (eShop) ... 79
Shift DX (eShop) ... 77

Wii U

Spheroids (eShop) ... 79
Toby: The Secret Mine (eShop) ... 78

REPORTAGE & SPECIAL

Abseits der Norm: Nintendos schräge Spiele-Experimente ... 72

ONLINE

Nintendo eShop ... 76

RETRO

N-ZONE-Zeitreise ... 84
Resident Evil ... 80

COMMUNITY

Interaktiv ... 86
Leserbriefe ... 92

FINALE

Ausblick/Impressum ... 98
Kolumne ... 96

20

VORSCHAU | SUPER MARIO ODYSSEY

JOHANNES

Wow, mit *Super Mario Odyssey* traut sich Nintendo einiges. Alles Wissenswerte zum nächsten 3D-*Mario* lest ihr in unserer Vorschau.

30

VORSCHAU | SPLATOON 2

MARCO

Auf den ersten Blick scheint sich in *Splatoon 2* seit dem Vorgänger nicht viel getan zu haben. Doch wie so oft steckt mehr dahinter.

32

VORSCHAU | ARMS

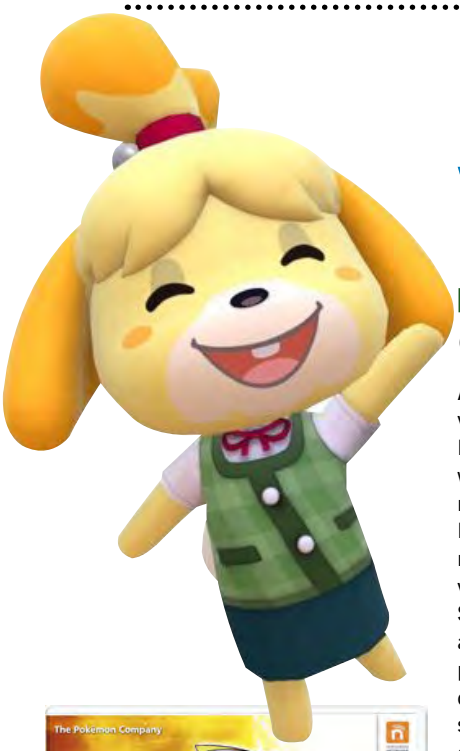
VIKTOR

Das ungewöhnliche Prügelspiel *ARMS* war eine der größten Überraschungen auf dem Anspiel-Event zur Switch!

Alle Titel dieser Ausgabe

1-2-Switch, Vorschau ... 34
ARMS, Vorschau ... 32
Castlevania Dracula X, Online ... 77
Captain Rainbow, Reportage ... 72
Disgaea 5 Complete, Vorschau ... 43
Doshin the Giant, Reportage ... 74
Dragon Ball Fusions, Test ... 62
Dragon Ball Xenoverse 2, Vorschau ... 44
Dragon Quest XI, Vorschau ... 36
Duck Hunt, Reportage ... 75
Fast RMX, Vorschau ... 45
FIFA, Vorschau ... 47
Fire Emblem Heroes, Vorschau ... 12
Fire Emblem Warriors, Vorschau ... 42
Fire Emblem Echoes:
Shadows of Valentia, Vorschau ... 50
Geist, Reportage ... 75
Gourmet Dream, Test ... 78
Has-Been-Heroes, Vorschau ... 44
I am Setsuna, Vorschau ... 48
Just Dance 2017, Vorschau ... 19
Lego City Undercover, Vorschau ... 47
Mario Artist: Paint Studio, Reportage ... 74
Mario Kart 8 Deluxe, Vorschau ... 28
Mario Paint, Reportage ... 74
Mario Teaches Typing, Reportage ... 73
Mercenaries Saga 3, Online ... 76
Minecraft, Vorschau ... 48
Poochy & Yoshi's Woolly World, Test ... 60
Project Octopath Traveler, Vorschau ... 49
Puyo Puyo Tetris, Vorschau ... 43
Quiet, Please!, Online ... 79
Rayman Legends Definitive Edition, Vorschau ... 48
Resident Evil, Retro ... 80
Resident Evil 7, Retro ... 83
Rime, Vorschau ... 45
Shift DX, Online ... 77
Shovel Knight, Vorschau ... 49
Skylanders Imaginators, Vorschau ... 47
Snipperclips, Vorschau ... 39
Sonic Mania, Vorschau ... 41
Spheroids, Online ... 79
Splatoon 2, Vorschau ... 30
Stardew Valley, Vorschau ... 46
Steep, Vorschau ... 40
Super Bomberman R, Vorschau ... 42
Super Mario Odyssey, Vorschau ... 20
The Binding of Isaac: Afterbirth+, Vorschau ... 49
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Vorschau ... 24
Toby: The Secret Mine, Online ... 78
Ultra Street Fighter 2:
The Final Challengers, Vorschau ... 46
World of Goo, Vorschau ... 19
Xenoblade Chronicles 2, Vorschau ... 38

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.



NEUE ZAHLEN VON NINTENDO

Biz Von Fehlschlägen und Erfolgen: Nintendo lässt sich bei der ersten offiziellen Investorenkonferenz dieses Jahres in die Karten schauen.

Auch wenn alle Welt zurzeit nach vorne schaut und den baldigen Release der Switch herbeisehnt, war es für Nintendo wieder einmal an der Zeit, öffentlich ein Resümee der vergangenen Monate zu ziehen. In Anwesenheit vieler Investoren, welche von der Switch-Präsentation Mitte Januar nicht völlig überzeugt waren, präsentierte Nintendo die Zahlen des aktuell noch laufenden Geschäftsjahres. So erwirtschaftete das Unternehmen im Zeitraum vom 1. April 2016 bis zum 31. Dezember 2016 einen Nettogewinn von knapp 102 Milliarden Yen, was umgerechnet ca. 844 Millionen Euro entspricht. Im vergangenen Jahr belief sich diese Summe noch auf 332 Millionen Euro, wodurch sich ein Umsatzplus von 153 Prozent ergibt. Dieser Gewinn liegt zum Teil aber am Verkauf von Nintendos Baseball-Mannschaft, den Seattle Mariners vom April 2016 – die Einnahmen aus diesem Geschäft zählen daher nicht zum operativen Gewinn hinzu. Ferner veröffentlichte Nintendo die aktuellen Absatzzahlen der Wii U und des 3DS. Während vom Handheld 6,45 Millionen Stück verkauft wurden, beliefen sich die Zahlen der Heimkonsole auf magere 760.000. Die weltweit installierte Hardware-Basis setzt sich daher nun aus 65 Millionen 3DS und 13,5 Millionen Wii Us zusammen. Im selben Atemzug verkündete Nintendo dann wenig überraschend, dass die Produktion der Wii U von nun an global eingestellt wird. Für den 3DS habe man hingegen noch ausreichend Pläne, gerade in Hinsicht auf den unerwarteten Erfolg des 2DS, der sich wie geplant bei kleineren Kindern und Frauen sehr gut durchgesetzt habe. Auch zum nach wie vor sehr erfolgreichen Franchise *Pokémon* gab es viel Positives zu vermelden. So etwa gingen *Pokémon Sonne* und *Pokémon Mond* für den 3DS bis Ende des Jahres insgesamt schon über 14,6 Millionen Mal über die Ladentheke. Diese ohnehin schon beeindruckende Zahl dürfte seit Jahresbeginn noch einige Stufen weiter in die Höhe geklettert sein. Für *Pokémon Go* zeichnet sich ein ähnlicher Erfolg ab: Der Smartphone-Titel kam im Jahr 2016 auf einen Umsatz von knapp 950 Millionen Euro und landete damit knapp hinter den Konkurrenten *Monster Strike* und *Clash Royale*. Auch wenn von dem Gewinn natürlich nur ein Teil auf Nintendos Konto landet, darf der Siegeszug von *Pokémon Go* dennoch als riesiger Erfolg für Big N gesehen werden. Zum Schluss mussten alle Fans von *Animal Crossing* tief durchatmen: Der angekündigte Smartphone-Ableger wird erst im kommenden Geschäftsjahr veröffentlicht, das am 1. April 2017 startet. Einen genauen Termin nannte das Unternehmen noch nicht. Insgesamt können Nintendo-Fans aber definitiv aufatmen, denn aktuell schaut es für Big N finanziell recht gut aus.

Immer noch ein Zugpferd: Die beiden neuen *Pokémon*-Titel verkauften sich millionenfach.

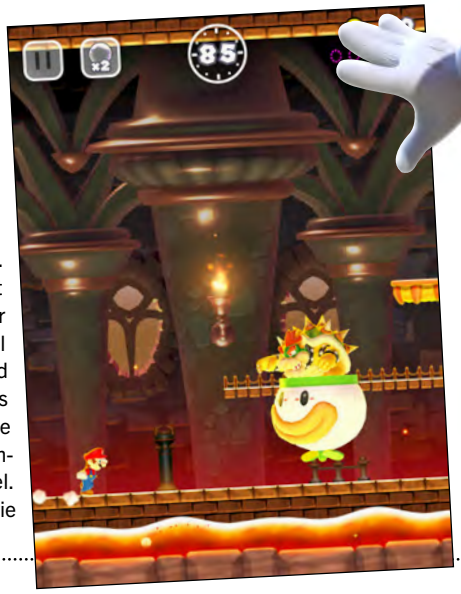
Nun ist es offiziell: Die Produktion der Wii U wird weltweit eingestellt.

2DS und 3DS verkaufen sich immer noch gut. Mal sehen, wie es 2017 läuft.

SUPER MARIO RUN

Mobile Nintendo veröffentlicht erste Zahlen zum mobilen Mario-Titel. Nicht alle davon sind aber so rosig ausgefallen wie erhofft.

2016 wird als Nintendos großes Smartphone-Jahr in die Firmengeschichte eingehen. Neben *Miitomo* und dem sensationell erfolgreichen *Pokémon Go* (siehe Meldung auf der linken Seite) schaut die Branche voller Spannung vor allem auf das im Dezember veröffentlichte *Super Mario Run*. Des Klempners erste App verzeichnete bislang fast 78 Millionen Downloads für iOS-Systeme. Damit liegt *Super Mario Run* deutlich unter der 90-Millionen-Marke, die Nintendo ursprünglich in Aussicht gestellt hatte. Auch mit genauen Infos darüber, wie viele Menschen nach der Demo tatsächlich das komplette Spiel für knapp zehn Euro erworben haben, konnte Nintendo aufwarten. Laut Firmenpräsident Tatsumi Kimishima haben etwas mehr als fünf Prozent aller Spieler den kompletten Titel erstanden, was in etwa vier Millionen Downloads entspräche. Auch bei dieser Zahl hat sich Big N im Vorfeld mehr erhofft. Von einem großen Erfolg war auch auszugehen, schickte Nintendo doch immerhin seinen absoluten Superstar ins Rennen. Schon kurz nach Release aber zeigten sich viele Smartphone-Besitzer enttäuscht darüber, dass man für das vollwertige Spiel auch Geld ausgeben musste. Seit Anfang Februar steht mit *Fire Emblem Heroes* nun der nächste Smartphone-Titel von Nintendo zum Download bereit. Für einen Test kam das Spiel zwar zu spät, auf Seite 12 lest ihr aber schon mal unsere Ersteindrücke zum Spiel. Man darf gespannt sein, wie sich das Spiel dauerhaft schlagen wird, fehlt der Serie doch im Vergleich der große Bekanntheitsgrad, wie ihn *Mario* oder *Pokémon* vorweisen können.



GRÜNDER VON NAMCO VERSTORBEN

Biz *Pac-Man*, *Galaga* und Co. betrauern den Verlust des Firmenpräsidenten.

Bandai Namco hat bekanntgegeben, dass der Firmengründer Masaya Nakamura im Alter von 91 Jahren gestorben ist. Nakamura gründete das Unternehmen im Jahr 1955 und konzentrierte sich zu Beginn noch auf die Herstellung von Fahrgeschäften für Kinder. Drei Jahre später folgte dann die Umbenennung in Nakamura Amusement Machine Manufacturing Company – kurz Namco. Bereits im Jahr 1970 entwickelte Namco seinen ersten Rennspielautomaten mit dem simplen Titel *Racer*. Durch den günstigen Kauf von Atari 1974 besaß Namco die exklusive Lizenz, Atari-Spiele in Japan zu vertreiben. In dieser Zeit begann mit Titeln wie *Pac-Man*, *Galaxian* oder *Galaga* der große Aufschwung der Firma. Auf Twitter zeigten sich zahlreiche Videospielentwickler betroffen, darunter besonders der *Tekken*-Erfinder Katsuhiro Harada.

Bis zum Redaktionsschluss stand noch nicht fest, wer Nakamuras Posten übernehmen wird.

N-ZONE-STECKBRIEF #18

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Agahnim

ERSTER AUFTRITT:
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kann von normalen Schwertangriffen nicht verwundet werden. Ist außerdem in der Lage, zwei identische Phantome herbeizubeschwören.

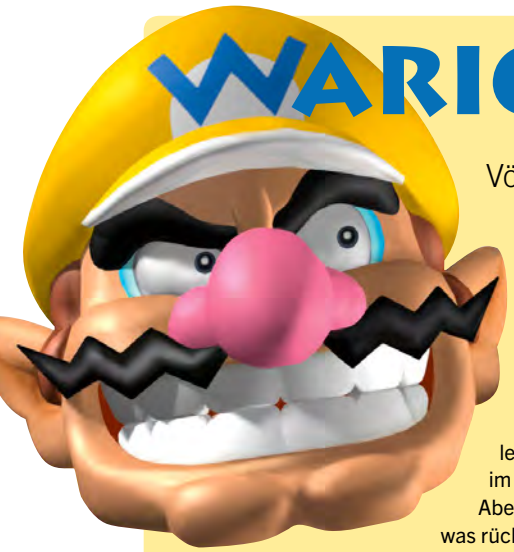
KURZBIOGRAFIE:
Nachdem eine unvorhersehbare Naturkatastrophe große Teile des Königreichs Hyrule verwüstet hat, taucht plötzlich der mysteriöse Zauberer Agahnim am Hof des Königs auf. Mit seinen Kräften beseitigt er die Schäden binnen kürzester Zeit und gewinnt so das Vertrauen des Königs. In Wahrheit aber beabsichtigt Agahnim, das Siegel zum Heiligen Reich zu brechen und seinen Meister Ganon zu befreien. Zu diesem Zweck zieht er nach und nach alle Bewohner des Schlosses in seinen Bann und entführt die Nachfahren der sieben Weisen, um sie ins Schattenreich zu verbannen – darunter auch Prinzessin Zelda.

TRIVIA:
Außer als Antagonist in *A Link to the Past* begegnet ihr Agahnim auch in zwei anderen *Zelda*-Titeln. In *Link's Awakening* nimmt einer der Albtraum-Endbosse die Gestalt des Zauberers an. Bei *Oracle of Seasons* tritt Agahnim in der Tanzdrachenhöhle als ein Zwischengegner in Erscheinung und greift euch mit seinen Zaubersprüchen an.

OCEANHORN FÜR SWITCH

Switch Mehr als nur ein Klon? Das dürfen Nintendo-Fans auf der Switch selbst herausfinden.

Den Liebhabern von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* dürfte die Existenz von *Oceanhorn* nicht entgangen sein. Das bereits 2013 für iOS veröffentlichte Game war unmissverständlich von Nintendos *Zelda*-Titel beeinflusst – sowohl spielerisch als auch ganz klar optisch. Im vergangenen Jahr wurde *Oceanhorn* dann unter anderem für die Playstation 4 umgesetzt. Natürlich mit einer rundum generalüberholten Optik, wodurch die Gemeinsamkeiten aber nur noch offensichtlicher wurden. Zur gleichen Zeit kam auch das Gerücht auf, dass der Titel womöglich für eine Nintendo-Konsole umgesetzt wird. Jetzt haben sich die Macher per Twitter zu Wort gemeldet und verkündet, dass *Oceanhorn* seinen Weg auf die Switch finden wird. Einen genauen Releasetermin gibt es noch nicht. Ebenso wie ein Statement von Nintendo, was sie von dem *Zelda*-Klon halten. Zudem arbeiten die Entwickler auch schon an einem zweiten Teil namens *Oceanhorn: Knights of the Lost Realm*. Ob der wohl einen Wolf als mögliches Reittier beinhalten wird? Oder eine kleine Prinzessin als Sidekick?



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

951: Das nicht von Nintendo entwickelte CDI-Spiel *Zelda's Adventure* lässt den Spieler nicht nur als Prinzessin Zelda spielen, sondern findet auch nicht im Königreich Hyrule statt. Das Abenteuer spielt in „Tolemac", was rückwärts „Camelot" heißt.

952: Der Arbeitstitel des allerersten Teils von *The Legend of Zelda* war zwar wenig spektakulär, jedoch sehr aussagekräftig: Intern hieß das erste Spiel der *Zelda*-Reihe schlichtweg „Adventure".

953: Tief im Quellcode von *The Legend of Zelda: The Minish Cap* lässt sich ein unbenutztes Item für die Flasche finden. So kann die Lon Lon Milch zu Butter werden. Welchen Nutzen das hat, wird leider für immer ein Geheimnis bleiben. Mit einem Cheat-Code könnt ihr eure Flaschen im Spiel aber mit Butter füllen.

954: Besucht man in *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* den überteuerten Laden von Verkäufer Chudley auf dem Marktplatz von Hyrule, kann man dort zwei Bilder erblicken: Darauf sind Screenshots aus frühen Versionen des kommenden *The Legend of Zelda: The Breath of the Wild* für Switch und Wii U zu sehen.

955: Die originale Nintendo-64-Version von *Diddy Kong Racing* von Entwickler Rare hatte zwar deutsche Bildschirmtexte, musste jedoch die Umlaute Ä, Ü und Ö umgehen. Untypisch für einen Nintendo-Titel wurden daraus AE, UE und OE gemacht.

956: In den frühen 1980er Jahren erschienen viele Umsetzungen des Automaten-Hits *Donkey Kong* ohne direkte Beteiligung Nintendos. Unter anderem tüftelte Sega an einem Arcade-Titel mit dem Primaten. In diesem Spiel sollte Donkey Kong als Parkplatzwächter arbeiten, wildgewordenen Fahrzeugen ausweichen und beim Einparken behilflich sein. Das Projekt wurde jedoch während der Entwicklung verworfen und erblickte nie das Licht der Spielewelt.

957: Timber, der Tiger aus *Diddy Kong Racing*, hatte im Original-Spiel für das N64 das goldene Rare-Logo auf seiner Kappe. In der DS-Version ziert dagegen der Nintendo-DS-Schriftzug seine Kopfbedeckung. Das liegt daran, dass Microsoft in der Zeit zwischen dem Erscheinen der beiden Titel das Entwicklerstudio Rare kaufte und Nintendo das Logo folglich nicht mehr verwenden durfte.

958: Noch bevor die Idee zu einem Crossover von *Fire Emblem* und der *Shin Megami Tensei*-Serie geboren war, wurde im Entwicklerteam über ein Spiel mit Elementen von *Fire Emblem* und *Pokémon* nachgedacht. Letztlich wurde die Idee aber verworfen, weil das ähnliche *Pokémon Conquest* für den DS bereits in Entwicklung war.

959: Tsubsasa Oribe, die Protagonistin aus *Tokyo Mirage Sessions #FE*, war in den ersten Versionen des Spiels noch eine Brillenträgerin. Da sie so jedoch Maiko, der Managerin von Fortuna Entertainment, zu ähnlich war, entschied man sich später gegen die Brille.

960: Laut eines Interviews sollte Links Fee Navi ursprünglich eine größere Rolle in der Story von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* spielen. So hätte sie romantische Gefühle für Link entwickeln sollen. Letztendlich wurde die Idee aber fallen gelassen.

WERDET N-ZONE-PRAKTIKANT!

Biz Ihr wolltet schon immer mal in den Redaktionsalltag schnuppern? Wir machen's möglich.

Braucht ihr noch ein Pflichtpraktikum für euer Studium? Möchtet ihr wissen, wie es hinter den Kulissen der N-ZONE abläuft, und aktiv an der Umsetzung des Heftes mitwirken? Oder möchtet ihr in den Redakteursberuf reinschnuppern und das mit eurer Liebe zu Nintendo verbinden? Kennt ihr euch gut mit Nintendo-Spielen aus? Dann haben wir da was für euch, denn wir suchen Praktikanten, die das N-ZONE-Team tatkräftig unterstützen! Zu euren Aufgaben zählen das Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, Testen von Spielen sowie diverse kleinere Unterstützungsaufgaben. Für nähere Infos zu Bewerbung, Vergütung und nötiger Qualifikation gebt ihr einfach folgende Adresse in euren Browser ein: http://to.pcgames.de/dY0eW. Gebt bei eurer Bewerbung auch direkt an, dass ihr zur N-ZONE möchtet, damit wir euch leichter zuordnen können.

MONSTER HUNTER SCHWÄCHELT

3DS Verkaufszahlen des humorlastigen Ablegers blieben laut Capcom hinter den Erwartungen.

In einer offiziellen Pressekonferenz hat der japanische Entwickler Capcom seinen Finanzbericht offengelegt und das aktuell noch laufende Geschäftsjahr Revue passieren lassen. So stellte man gleich zu Beginn klar, dass man VR fortan viel Aufmerksamkeit widmen möchte, da Capcom in diesem Markt noch viel Potenzial sieht. Hierzu hat man auch intern schon Vorkehrungen getroffen, um auf diese Veränderung des Marktes entsprechend reagieren zu können. Bei den Verkaufszahlen zeigte man sich insgesamt zufrieden, sieht aber noch Verbesserungsmöglichkeiten für künftige Titel. Vor allem die im Vergleich mauen Verkaufszahlen von *Monster Hunter Stories* für den 3DS blieben hinter den Erwartungen zurück, während *Monster Hunter Generations* im Ausland unerwartet gut punkten konnte. Auch die Umsetzungen von *Resident Evil 5* und 6 waren dank der Fanbase überaus solide. Genaue Zahlen gab Capcom bei der Konferenz aber nicht bekannt. Hier wird man wohl noch bis zum Quartalsende warten müssen.

RISE RAST AUF DIE SWITCH

Switch Nach einem kurzen Boxenstopp geht es mit der Entwicklung des Rennspiels weiter.

Mit dem Titel *IronFall: Invasion* konnte das kleine Entwicklerstudio VD-Dev auf dem 3DS für Aufsehen sorgen. Immerhin ist der Handheld nicht bekannt dafür, eine ideale Plattform für Third-Person-Shooter zu sein. Seit geraumer Zeit arbeitet VD-Dev bereits an einem Rennspiel namens *RISE: Race the Future*. Ursprünglich war geplant, das Spiel für Wii U, 3DS und Switch sowie den PC und weitere Konsolen zu entwickeln. Aufgrund des tragischen Todesfalls von Mitgründer und Hauptentwickler Fernando Velez gerieten die Arbeiten an dem Spiel jedoch ins Stocken. Nach einer einjährigen Pause wurde die Entwicklung nun wieder hochgefahren – mit dem Unterschied, dass die Version für Wii U gecancelt wurde und man sich auf die Switch konzentrieren möchte. Laut den Entwicklern arbeitet man gerade an der künstlichen Intelligenz der anderen Fahrer sowie am Hauptmenü. Ein genauer Releasetermin für *RISE* soll noch folgen. Aktuell geht VD-Dev von einem Termin Ende 2017 aus.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH/3DS)

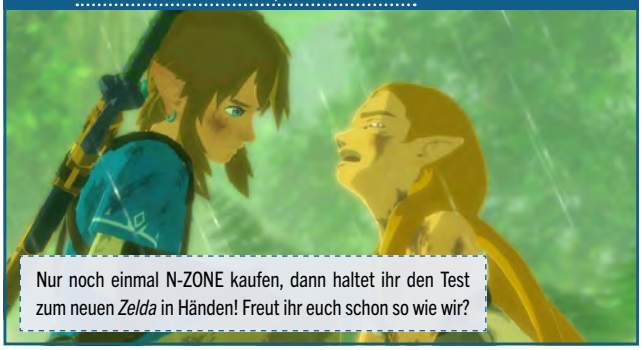
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

Endlich wieder ein offenes 3D-*Mario* im Stil von *Mario 64*! Was ihr sonst noch zu *Super Mario Odyssey* wissen solltet, erfahrt ihr ab Seite 20.

3DS	Mario Sports Superstars	10. März 2017	Sportspiel
Switch	Mario Kart 8 Deluxe	28. April 2017	Rennspiel
Switch	Super Mario Odyssey	Ende 2017	Jump & Run

2 ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/SWITCH)

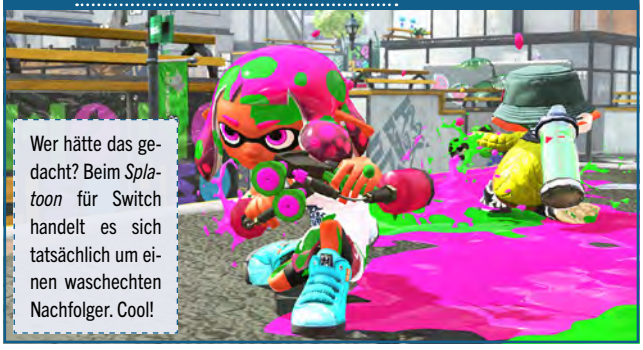
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 3. März 2017



Nur noch einmal N-ZONE kaufen, dann haltet ihr den Test zum neuen *Zelda* in Händen! Freut ihr euch schon so wie wir?

3 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2017



Wer hätte das gedacht? Beim *Splatoon* für Switch handelt es sich tatsächlich um einen waschechten Nachfolger. Cool!

4 ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühling 2017

Nachdem Nintendo mit *Super Smash Bros.* das Prügelspiel-Genre aufgemischt hat, geht man mit *ARMS* nun in die nächste Runde.

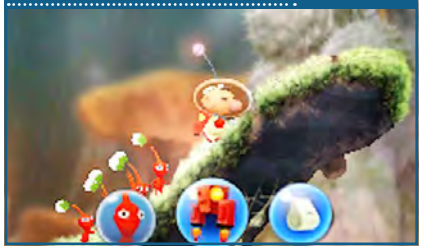
5 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017

Vor lauter Switch-Highlights könnte man glatt den 3DS vergessen. Dabei stehen uns noch einige Hits wie *Yo-kai Watch 2* für den Handheld bevor.

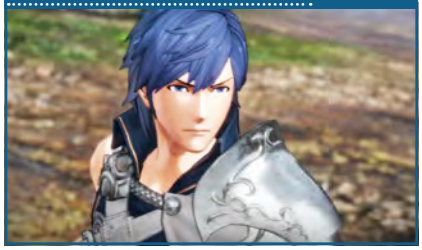
6 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



7 FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2017



8 1-2-SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 3. März 2017

9 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Team17/Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

10 ANIMAL CROSSING (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 2. Quartal 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1	**MINECRAFT Wii-U-EDITION** Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsoft Hersteller: Mojang Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -% Zum dritten Mal in Folge landet *Minecraft* an der Spitze der Verkaufscharts. Stark!	
2	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
3	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	**MARIO PARTY 10** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
5	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
6	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
7	**JUST DANCE 2017** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: - Spielspaß: -%
8	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
9	**SUPER MARIO MAKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
10	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86% Auch diesen Monat bewegt sich hier nichts. Es wird höchste Zeit für den Release der Switch!	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD** Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
3	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	**SUPER MARIO MAKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
5	**POKÉMON TEKKEN** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
6	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	**XENOBLADE CHRONICLES X** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	**SKYLANDERS IMAGINATORS** Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
9	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76% Zum zweiten Mal in Folge übertrumpft Mario die Pokémon an der Ladentheke.	
2	**POKÉMON SONNE & MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
3	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
6	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
8	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
9	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% Die Pokémon genießen weiterhin hohe Beliebtheit bei unseren Lesern.	
2	**FIRE EMBLEM FATES** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	**MONSTER HUNTER GENERATIONS** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
5	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
6	**YO-KAI WATCH** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
9	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
10	**POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

FIRE EMBLEM HEROES

Mobile

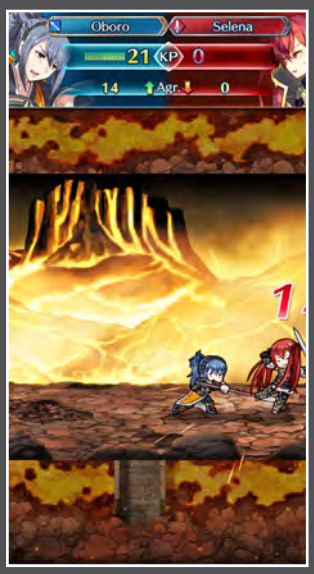
Rollenspiel Willkommen bei der mobilen Infanterie: Der nächste Smartphone-Titel von Nintendo startet seinen Feldzug.

GESPIELT

Die roten Felder geben die Angriffsfläche eurer Feinde an. Diese gilt es, so gut wie möglich zu umgehen.

Die hervorragenden Artworks stammen von diversen japanischen Künstlern.

Im Schloss, das ihr ausbauen könnt, entspannen sich eure Helden.



Oboro versteht keinen Spaß: Blaue Speere besiegen rote Schwerter.

Wie schnell sich das Blatt doch wenden kann: Hatte Nintendo dem umsatzstarken Smartphone-Markt lange Zeit regelrecht entsagt, ging das japanische Traditionsunternehmen im vergangenen Jahr in die Vollen. Neben einer offiziellen App zu den beliebten Miis folgten auch schnell Mobile-Titel zu *Pokémon* und *Super Mario*. Natürlich stand von Anfang an die Frage im Raum, wie sehr sich diese Ableger von den vollwertigen Hauptspielen der jeweiligen Reihe unterscheiden würden. Während das reichlich versimpelte *Pokémon Go* durch die Decke ging, musste sich *Super Mario Run* allerhand Kritik gefallen lassen – in erster Linie wegen seines Kaufpreises von knapp zehn Euro. Seit dem 2. Februar gehört nun auch die Strategie-Serie *Fire Emblem* zu den auserwählten Handy-Spielen Nintendos und geht mit einem Free2Play-Modell an den Start. Leider konnten wir das Spiel erst am letzten Abgabetag dieser Ausgabe selbst ausprobieren, weshalb wir uns gegen einen vollwertigen Test und lieber für eine Vorschau entschieden haben. Unsere finalen Eindrücke – auch was die Langzeitmotivation angeht – liefern wir euch daher im nächsten Heft nach.

Eine neue Macht erhebt sich

Obwohl ihr in *Fire Emblem Heroes* eine neue Geschichte erlebt, kann das Spiel insgesamt doch eher als eine Art Best-of der langlebigen Reihe betrachtet werden. Zu Beginn wird euer Alter Ego von der Wächterin Anna herbeibeschworen, ihres Zeichens Kommandantin der Streitkräfte von Arks. Die Not ist groß, denn das feindliche, emblanische Imperium hat die Kontrolle über die Spiegelportale an sich gebracht und zwingt nun mächtige Helden aus anderen Zeitepochen in ihren Dienst. Als Auserwählter wird auch euch diese Kraft zuteil, weshalb ihr schnell eine wichtige Schlüsselrolle in dem Konflikt einnehmt.

Um weitere Helden für eure Seite zu gewinnen, benötigt ihr sogenannte Sphären. Die Kristallkugeln erhaltet ihr entweder für gewonnene Schlachten, als Belohnung für Sonderaufgaben oder gegen bares Geld. Dabei lohnt es sich, gleich mehrere Helden für eure Seite zu gewinnen. Bezahlt ihr für den ersten zufällig ausgewählten Recken noch fünf Sphären-Punkte, werden die Kosten für den nächsten schon um eins gesenkt. Diese Rabattaktion lässt sich aber nur bis zum fünften beschworenen Helden fortsetzen, danach müsst ihr wieder den Standardpreis blechen. Um nicht alles dem Zufall überlassen zu müssen, dürft ihr euch vorher für eine Farbe entscheiden, was in etwa dem Stein-Schere-Papier-Prinzip von *Fire Emblem* entspricht. Blaue Speere besiegen rote Schwerter, die wiederum über grüne Axtkämpfer triumphieren. Hinzu kommen hier noch die typischen Fernkämpfer und Zauberer, welche ebenfalls über die bekannten Vor- und Nachteile verfügen. Eine ausbalancierte und gut aufgestellte Truppe ist auch in *Fire Emblem Heroes* das Mittel zum Erfolg.

Geschrumpfte Schlachtfelder

Vor allem Veteranen werden für die Mobile-Fassung des Spiels jedoch ein wenig umdenken müssen, denn das Maximum an Helden, die ihr in die Schlacht schicken dürft, ist auf vier Einheiten begrenzt. Große Reiterstaffeln oder ein Regiment von Pegasusrittern, die nach vorne preschen und dem Gegner in die Flanke fallen, könnt ihr in *Heroes* also nicht aufstellen. Auch das Terrain ist jetzt weitaus kleiner, sodass Kämpfe nun sogar schon in der ersten Runde passieren können. Um ein Duell zu initiieren, wählt ihr einfach mit dem Finger eine Figur aus und zieht sie rüber zum gewünschten Ziel. Bevor ihr den Touchscreen aber loslasst, solltet ihr zuerst überprüfen, wo eure Figur nach dem Kampf stehen wird. Nachträglich ändern lässt sich der Schritt nämlich nicht mehr. Kurzweile wird bei *Heroes* groß geschrieben: Viele Duelle dauern nicht länger als ein paar Minuten, wahlweise gegen eine durchaus klug agierende KI oder weltweit verstreute Mitspieler.

Größer als erwartet

Abseits der Story-Missionen hat *Heroes* auch weitere Spielmodi im Angebot. Auf Spezialkarten leistet ihr euch besonders schwere Kämpfe für täglich wechselnde Extra-Helden, beim Übungsturm wird Erfahrung gesammelt und im eigenen Schloss informiert ihr euch über monatliche Sonderaufträge oder schickt euren Freunden eine Herausforderung. Sogar einem kurzen Plausch sind eure Helden nicht abgeneigt. Schon in den ersten Stunden ist klar zu erkennen, dass Nintendo mit *Fire Emblem Heroes* sein bislang umfangreichstes Handyspiel veröffentlicht hat. Langfristig muss sich aber noch zeigen, ob es inhaltlich mit der Vorlage mithalten kann. Wer etwa unbedingt seine Lieblingshelden in einer Gruppe vereint haben möchte, wird möglicherweise viele Sphären in die Hand nehmen müssen – oder halt zum Portmonee greifen. Selbstbeherrschung ist also ein Muss. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Genau das richtige Spiel für die Plattform, wenn auch mit leichten Abstrichen."

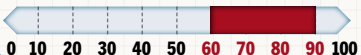
Handyspiele haben sich in den vergangenen Jahren extrem gewandelt. Vom pixeligen *Snake*-Zeitvertreib bis hin zum RPG-Brocken vom Kaliber eines *Fire Emblem Heroes* dauerte es gerade eine Dekade. Dennoch ist auch das *Fire Emblem* fürs Taschentelefon noch ein gutes Stück von der Vorlage entfernt. Besonders mit den reduzierten Teams und Kartengrößen wird man sich arrangieren müssen. Große Sorge bereiten mir die Sphären, mit denen man sich neue Helden ins Haus holt. Inwieweit Spieler hier einen Vorteil haben, die echtes Geld investieren, kann nur ein vollwertiger Test klären. Hoffentlich hat Nintendo hier die nötige Balance gefunden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Fire Emblem Fates (3DS)
Termin: 2. Februar 2017

Screen-Info: Alle Screenshots haben wir am Tag der Veröffentlichung selbst mit einem Android-Handy angefertig. Das Artwork ist von Nintendo.

WERTUNGSTENDENZ



NINTENDO SWITCH
DIE NÄCHSTE GENERATION IM PRAXIS-CHECK

Konsole Am 13. Januar durften wir die Nintendo Switch und ihre verschiedenen Spielmöglichkeiten einen Tag lang ausprobieren. Hier kommen unsere Eindrücke!

INHALTSVERZEICHNIS

Eindrücke und Infos zur Konsole 14
Super Mario Odyssey 20
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 24
Mario Kart 8 Deluxe 28
Splatoon 2 30
ARMS 32
1-2-Switch 34
Dragon Quest XI 36
Xenoblade Chronicles 2 38
Snipperclips 39
Steep 40
Sonic Mania 41
Super Bomberman R 42
Fire Emblem Warriors 42
Puyo Puyo Tetris 43
Disgaea 5 Complete 43
Dragon Ball Xenoverse 2 44
Rime 44
Has-Been Heroes 45
Fast RMX 45
Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers 46
Stardew Valley 46
FIFA 47
Lego City Undercover 47
Skylanders Imaginators 47
Rayman Legends Definitve Edition 48
Minecraft 48
I Am Setsuna 48
Shovel Knight 49
The Binding of Isaac: Afterbirth+ 49
Project Octopath Traveler 49

Schluss mit den Spekulationen und dem ewigen Wartespiel – Nintendo hat am 13. Januar seine neue Hybrid-Konsole Nintendo Switch endgültig der Welt vorgestellt. Und schon am selben Tag konnten wir die Switch und zahlreiche Spiele selbst ausprobieren! Diese Gelegenheit haben wir uns natürlich nicht entgehen lassen und sind mit der gesamten N-ZONE-Redaktion auf den Plan getreten, um möglichst jeden Aspekt der neuen Konsolengeneration von Nintendo in uns aufzusaugen. Unter anderem konnten wir in *Mario Kart 8 Deluxe* über die Rennpisten sausen, spannende Prügelduelle in *ARMS* austragen, diverse witzige Minispiele in *1-2-Switch* abchecken, die Farbkanonen in *Splatoon 2* sprechen lassen und die wunderschöne, offene Spielwelt von *The Legend of Zelda* erkunden. Und dabei haben wir sämtliche Konfigurationen der Konsole ausprobiert. Wie gut liegt die Switch in der Hand? Sind die Joy Cons wirklich zu klein, wenn man sie waagerecht benutzt? Wie gut ist der Bildschirm der Switch? Ist HD Rumble nur ein Marketing-Trick oder tatsächlich ein interessantes Feature? Und wie viel Spaß machen die Switch-Spiele? All diese und viele weitere Fragen klären wir auf den folgenden Seiten.

Viktor Eippert

DAS HAT DIE NINTENDO SWITCH ZU BIETEN

Die Switch ist zweifellos Nintendos bisher vielseitigste Konsole. Doch was steckt unter der Haube, was ist in den Launch-Bundles und welche Features werden geboten?

DAS IST IM START-BUNDLE ALLES ENTHALTEN:

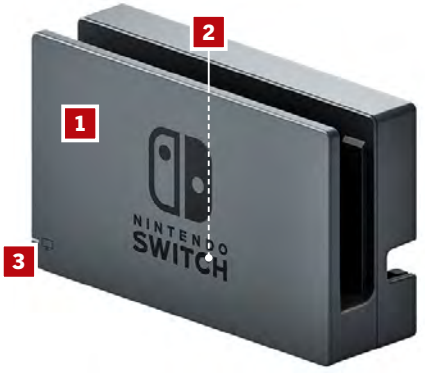
- Switch-Konsole
- Switch-Station
- Joy-Con L & Joy-Con R
- Joy-Con-Halterung
- Joy-Con-Handgelenkschlaufen
- Switch-Netzteil
- HDMI-Kabel

NINTENDO SWITCH TABLET

Das Tablet ist die eigentliche Switch-Konsole, entsprechend ist sämtliche Technik auch darin verbaut. Das 720p-Multi-Touch-Display 6 hat beim Probespielen einen sehr hochwertigen Eindruck bei uns hinterlassen, mit satten Farben und einem scharfen Bild. Über den Power-Knopf 1 schaltet ihr das Gerät an und aus, direkt daneben befindet sich der Lautstärkeregler 2. Auf der rechten Oberseite findet ihr den Kopfhörereingang 3 sowie den Schlitz für die Spiele-Module 4. An den beiden Schienen an den Seiten 5 werden die Joy-Cons befestigt. Auf der Unterseite finden sich in der Mitte ein Helligkeitssensor 7 sowie die beiden Stereolautsprecher 8. Mit dem Standfuß 9 auf der Rückseite kann die Konsole auf einen Tisch gestellt werden. Dahinter ist der microSD-Kartenslot 10 versteckt und etwa mittig findet ihr den USB-Typ-C-Eingang für die Stromzufuhr über das Dock oder ein Ladekabel 11.

NINTENDO SWITCH STATION

Die Switch-Station 1 hat im Gegensatz zur Konsole keine Hardware verbaut, sie dient lediglich dazu, das Bild auf 1080p per HDMI an eurem TV auszugeben und die Konsole aufzuladen. Wenn ihr die Konsole in den Schacht 2 schiebt, verbindet sie sich mit der Station und das TV-Lämpchen 3 leuchtet auf. An der Seite beim Lämpchen sind außerdem zwei USB-Eingänge. Auf der Rückseite lässt sich die Klappe 7 öffnen, um an die Anschlüsse ranzukommen. Hier findet ihr den Stromanschluss 4, ein weiteres USB-Port 5 sowie den HDMI-Ausgang 6. Über einen Kabelkanal 8 könnt ihr die Kabel schön gerodnet aus der Station hinausführen.



MARCO CABIBBO

„Überzeugendes Innenleben, aber zu einem hohen Preis."

Nun gut, was die technischen Aspekte angeht, kann die Switch vielleicht nicht ganz mit PS4 und Xbox One mithalten. Muss sie aber auch gar nicht, denn die Leistung der Konsole ist mehr als zufriedenstellend – zumal die Switch auch mobil funktioniert. Auch der Bildschirm, mein bisheriges Sorgenkind, hat mich beim Anspielen überzeugt. Aber uff, der Startpreis ist schon happig, gerade wenn man sich ausrechnet, dass zusätzliche Peripherie oder gar Spiele noch nicht enthalten sind. Das könnte beim Launch leider für Probleme sorgen.

DIE WICHTIGSTEN DATEN DER KONSOLE IM DETAIL

Preis: ca. 330 Euro

Maße: Tablet mit angesteckten Joy-Cons: 102 mm x 239 mm x 13.9 mm, Station: 104 mm x 173 mm x 54 mm

Gewicht: Tablet: ca. 297 Gramm (ca. 398 Gramm mit angesteckten Joy-Cons), Station: ca. 327 Gramm

Bildschirm: Kapazitiver LCD-Multi-Touchscreen mit 157 mm Bildschirmdiagonale mit 720p-Auflösung (1,280 x 720 Pixel)

TV-Auflösung: 1080p (1.920 x 1.080 Pixel) via HDMI

Akku: Lithium-Ionen-Akku mit 4310 mAH

Akkulaufzeit: Je nach Anwendung 2,5 bis 6 Stunden

Akkuladedauer: ca. 3 Stunden im Sleep-Modus

Prozessor: Maßgefertigter nVidia-Tegra-Prozessor

Speicher: 32 GB interner Speicher (ein Teil ist für das Betriebssystem reserviert); erweiterbar mit MicroSD-, MicroSDHC- oder MicroSDXC-Speicherkarten

Sound: Linear 5.1 PCM Surround-Sound über HDMI im TV-Modus; Stereo über Speaker und Kopfhörerausgang im Mobilbetrieb

Schnittstellen: Wi-Fi, Bluetooth 4.1, 3x USB, LAN-Kabelverbindung über einen separat erhältlichen USB-Adapter möglich

Besonderheiten: Accelerometer, Gyroskop, Helligkeitssensor, Voice-Chat per App, bis zu 8 Switch-Konsolen können per Wi-Fi lokal miteinander verbunden werden

JOY-CON NINTENDOS NEUER ALLESKÖNNER-CONTROLLER

Die Joy-Con-Controller ermöglichen nicht nur drei verschiedene Spielweisen, sie vereinen zudem viele technische Features in sich.

DÜRFEN WIR VORSTELLEN: DIE JOY-CONS IM DETAIL

Trotz ihrer überschaubaren Größe bieten die beiden Joy-Cons sämtliche Buttons, die man von typischen Gamepads gewohnt ist – und zudem sind sie vollgestopft mit Technik. Auf der Oberseite beider Joy-Cons befinden sich die Schultertasten ZL, L, ZR und R 1. Zudem sind auf der Innenseite in den beiden Schienen 2 zwei weitere Schultertasten SL und SR 3 versteckt, die zum Einsatz kommen, wenn ihr die Joy-Cons waagrecht haltet. In den Schienen sind auch LEDs zur Spielernummer-Anzeige sowie ein Sync-Knopf 4 eingebaut. Um die Joy-Cons von der Konsole oder der Halterung zu lösen, müsst ihr die kleine Taste 5 hinten drücken. Selbstredend verfügt jeder Joy-Con über einen Analog-Stick 6, wobei der Stick am rechten Joy-Con deutlich tiefer sitzt.

Der linke Joy-Con wartet außerdem mit der Minus-Taste 7 auf, vier separaten Pfeiltasten 8, die im waagrechten Betrieb als Actionbuttons fungieren sowie einer Capture-Taste 9, mit der man Screenshots (und mit einem Update nach Launch auch Videos) aufzeichnen und dann auf Sozialnetzwerken teilen können wird. Auf dem rechten Joy-Con sind die Plus-Taste 10, die vier Actionbuttons 11 sowie der Homebutton 12 zu finden. Beide Joy-Cons verfügen über ein Gyroskop, eine NFC-Funktion sowie ein Accelerometer, jedoch nur der rechte hat auf der Unterseite eine Infrarot-Bewegungs-Kamera 13.

JOY-CONS MIT HANDGELENK-SCHLAUFE

Ebenso wie die Wii-Fernbedienungen und Nun-Chucks der Wii kommen auch die Joy-Cons mit Handgelenkschlaufen daher. Diese dienen aber nicht nur der Sicherheit, sie vergrößern die Joy-Cons auch um ein gutes Stück und bieten größere Schultertasten. Dadurch liegen sie wesentlich besser in der Hand, wenn ihr sie im Tisch-Modus benutzt oder sie waagrecht haltet, um etwa im lokalen Koop zu zweit mit nur einem Satz Joy-Cons zu spielen. Separat erhaltet ihr einen Satz Handgelenkschlaufen für etwa sieben Euro.

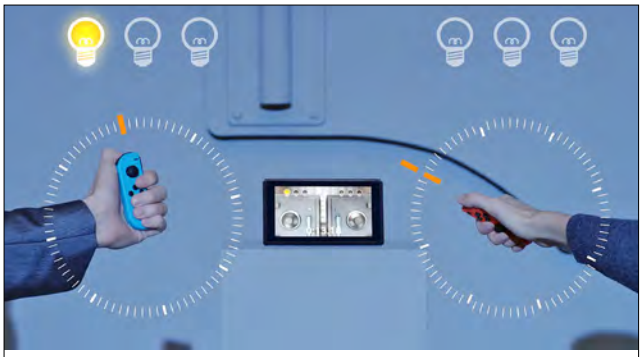
JOY-CONS IN DER HALTERUNG

Wenn ihr die Joy-Cons von der Konsole abnehmt und diese in die Joy-Con-Halterung steckt, entsteht daraus ein klassischer Controller. Der ist zwar nicht ganz so komfortabel wie der echt tolle Switch Pro Controller, erfüllte seinen Zweck beim Ausprobieren auf dem Event aber zu jeder Zeit absolut ordentlich. Da den Switch-Bundles eine solche Halterung direkt beiliegt, spart ihr zudem viel Geld im Vergleich zum Pro Controller.

LUKAS SCHMID

„Sehr spannende Controller-Möglichkeiten – die aber auch sinnvoll genutzt gehören."

Das Murmel-Minispiel in *1-2-Switch* zeigt auf eindrucksvolle Weise, was für eine beeindruckende Technik HD Rumble ist. Auch die anderen Gimmicks wie die diversen Sensoren finde ich klasse! Ich sage aber bewusst „Gimmick", da ich mir derzeit noch nicht vorstellen kann, wie diese Features in „echten" Spielen sinnvoll eingesetzt werden sollen. Hier muss Nintendo den Nutzen noch beweisen.



HD RUMBLE – DIE ZUKUNFT DES HAPTISCHEN FEEDBACKS

Sowohl die Joy-Cons als auch der Switch Pro Controller haben eine neuartige Rumble-Technik verbaut, die Nintendo HD Rumble getauft hat. Anders als in bisherigen Controllern sind deutlich mehr Rumble-Motoren verbaut, welche sich zudem sehr genau programmieren lassen. Dadurch können Entwickler die Spielmechaniken mit verschiedenen, sehr exakten Vibrationseffekten unterstützen. Beim Safeknacker-Minispiel in *1-2-Switch* (siehe Bild) fungiert der Joy-Con etwa als Drehscheibe eines Safeschlosses. Durch sehr genaue Vibrationen spürt man, wenn man der korrekten Eingabe näher kommt. Es ist unter anderem auch möglich, Metallkugeln zu simulieren, die sich im Joy-Con bewegen, wenn man ihn kippt und dreht. Welche Anwendungsmöglichkeiten die neuartige Rumble-Technologie bei klassischen Spielen wie *Zelda* oder *Super Mario Odyssey* bieten wird, ist derzeit noch unklar. Beim Ausprobieren der Switch ist uns aber sofort klar geworden, dass das vorhandene Potenzial groß ist.

DAS ZUBEHÖR ZUR NINTENDO SWITCH

Zusätzlich zu den Konsolen-Bundles bietet Nintendo eine Vielzahl an Zubehörteilen zur Nintendo Switch an. Diese stellen wir euch im Folgenden vor.

NINTENDO SWITCH PRO CONTROLLER

Wer bevorzugt daheim am TV spielt, für den ist der Pro Controller auf jeden Fall eine Überlegung wert. Mit ca. 70 Euro schlägt er zwar ordentlich zu Buche, doch dafür spürt man die Qualität des Pro Controllers zu jeder Zeit. Er ist hochwertig verarbeitet, liegt super in der Hand, hat im Gegensatz zu den Joy-Cons ein klassisches Steuerkreuz, größere Buttons und bietet sämtliche technischen Spielereien der Joy-Cons mit Ausnahme eines Infrarot-Sensors.

ca. 70 Euro

NINTENDO SWITCH STATION

Für all jene, die ihre Switch an mehreren TV-Geräten in verschiedenen Zimmern benutzen wollen, bietet Nintendo in den USA und Japan ein Paket mit einer separaten Switch-Station, einem HDMI-Kabel und einem Ladekabel für umgerechnet etwa 80 bis 90 Euro an. Ob es solch ein Angebot auch in Europa geben wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

ca. 80 bis 90 Euro

ZUSÄTZLICHE JOY-CONS

Weitere Joy-Cons könnt ihr wahlweise im 2er-Set für ca. 80 Euro erstehen oder einzeln für je knapp 50 Euro. Immerhin sind in beiden Fällen auch Handgelenkschlaufen dabei.

Preis 2er-Set: ca. 80 Euro

Preis Joy-Con (L) oder Joy-Con (R): ca. 50 Euro

ca. 80 Euro

JOY-CON-LADEHALTERUNG

ca. 30 Euro

Die in den Launch-Bundles der Switch beiliegende Halterung bildet zusammen mit den Joy-Cons zwar einen klassischen Controller, lädt diese aber nicht auf. Für diesen Zweck gibt es eine verbesserte Version der Halterung mit Ladefunktion für etwa 30 Euro. Da die Joy-Cons aber von der Konsole aufgeladen werden, wenn ihr sie ansteckt und das Tablet in die Station stellt, ist eine Ladehalterung nicht wirklich nötig.

NINTENDO SWITCH ONLINE SERVICE

Lange haben wir uns gefragt, ob Nintendo in Sachen Online-Services mit der Switch ein neues Kapitel aufschlägt. Nun sind die Japaner endlich auf diese Frage eingegangen – und haben dabei neue Fragen aufgeworfen.

Während des Enthüllungs-Events am 13. Januar hat Nintendo verkündet, dass man für die Switch einen neuen Online Service anbieten wird. Analog zu Sonys Playstation Network und Microsofts Xbox Live wird dieser Service kostenpflichtig sein – allerdings erst ab einem nicht näher genannten Zeitpunkt im Herbst 2017. Bis dahin können Besitzer einer Switch in einer kostenlosen Probephase ran. Als Preis peilt Nintendo laut Präsident Kimishima aktuell etwas zwischen 2.000 und 3.000 Yen (ca. 16,5 bis 24,5 Euro) pro Jahr an. Als Gegenleistung für die Gebühr können sich Abonnenten mit ihrem Nintendo Account einloggen und Spiele online spielen. Zudem werden Nutzer des Services monatlich ein NES- oder SNES-Spiel erhalten, das um neue Online-Funktionen erweitert wurde. Ob man diesen Titel nach diesem Monat auch weiterhin spielen kann, hat Nintendo bisher weder explizit bestätigt noch abgestritten. Auch sonstige Infos zur Virtual Console auf der Switch ist uns Big N noch schuldig. Des Weiteren werden Nutzer dieses neuen Online-Dienstes Rabatte erhalten sowie Zugriff auf eine Smartgeräte-App, die sich mit der Switch verbindet und unter anderem Voice-Chat, Lobby-Funktionen und Freundeseinladungen bieten wird. Ob diese Funktionen auch direkt über die Konsole nutzbar sind, wollte Nintendo bis Redaktionsschluss nicht verraten. Ab Sommer wird es eine kostenlose, abgespeckte Probeversion dieser App geben. Das Miiverse wird es für Switch nicht geben – ob ein vergleichbarer Service an dessen Stelle tritt, kann derzeit nur vermutet werden. Das Alles gilt übrigens nur für die Nintendo Switch. Auf der Wii U und dem 3DS bleibt alles wie gehabt.

Diese Vorteile bietet der Online Service

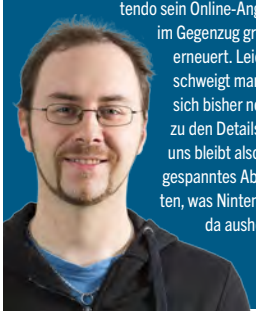
	Mit Abo	Ohne Abo
Online spielen	Ja	Nein*
App für Online-Lobbys und Voice-Chat	Ja	Nein
Monatliches Spiel	Ja	Nein
Exklusive Rabatte	Ja	Nein
Zugang zum Nintendo eShop	Ja	Ja
Freunde hinzufügen und verwalten	Ja	Ja
Screenshots auf sozialen Medien teilen	Ja	Ja
Zugang zur Altersbeschränkungs-App	Ja	Ja

***kostenlose Testphase bis Herbst 2017**

VIKTOR EIPPERT

„Ich bin durchaus bereit, für Online zu zahlen – aber nur, wenn die Leistung stimmt!“

Die angekündigte Paywall fürs Online-Spielen wird sicher nicht jedem Nintendo-Fan schmecken. Ich für meinen Teil bin gerne dazu bereit, ein paar Euro pro Monat abzudrücken, wenn (und nur dann!) Nintendo sein Online-Angebot im Gegenzug grunderneuert. Leider schweigt man sich bisher noch zu den Details aus, uns bleibt also nur gespanntes Abwarten, was Nintendo da ausheckt.



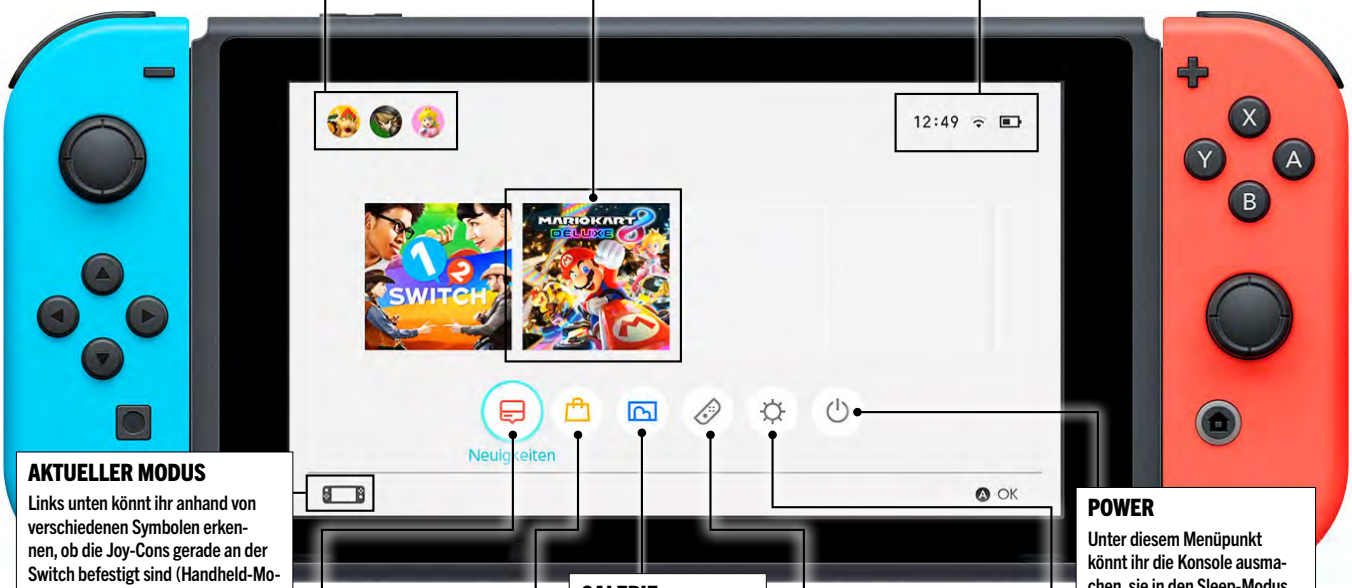
DAS HAUPTMENÜ DER SWITCH

Wir zeigen euch, wie das neue Menü der Switch aufgebaut ist und welche Funktionen es bieten wird.

ACCOUNTS
Laut Nintendo werden pro Switch bis zu acht Accounts möglich sein. Hier wird man sehen, welche Nutzer gerade am Gerät angemeldet sind.

SPIELE UND ANWENDUNGEN
In der Mitte seht ihr die installierten Spiele (und höchstwahrscheinlich auch Anwendungen) und könnt sie entsprechend von hier aus starten.

ZUSÄTZLICHE INFOS
Rechts oben im Eck stehen Uhrzeit, aktuelle Wi-Fi-Verbindungsstärke, Batterieladung des Tablets und (falls aktiv) Flugmodus-Anzeige.



AKTUELLER MODUS
Links unten könnt ihr anhand von verschiedenen Symbolen erkennen, ob die Joy-Cons gerade an der Switch befestigt sind (Handheld-Modus) oder nicht (Tisch-Modus).

NEUIGKEITEN
Über diesen Menüpunkt erhaltet ihr die neuesten Infos zu aktuellen Spielen und wichtigen Ereignissen direkt von Nintendo.

NINTENDO eSHOP
Wie bei Wii U und 3DS gelangt ihr hiermit in den Nintendo eShop, um dort Spiele digital zu erstehen, DLC-Inhalte zu kaufen.

GALERIE
In der Galerie seht ihr die von euch mit der Capture-Taste gemachten Bilder und könnte diese mit einem Text versehen und von hier aus teilen.

CONTROLLER-OPTIONEN
Ihr wollt Infos und Einstellungen zu den derzeit verbundenen Gamepads und Joy-Cons? Dann werdet ihr hier fündig.

POWER
Unter diesem Menüpunkt könnt ihr die Konsole ausmachen, sie in den Sleep-Modus versetzen und Ähnliches.

EINSTELLUNGEN
Dieses Symbol führt euch in die Einstellungen der Konsole. Hier verbirgt sich übrigens auch der Mii-Maker.

ENDLICH KEINE REGIONALSPERRE MEHR!

JOHANNES GEHRLING

„Spiele von überall und ein erwachsenes Interface: Zwei Schritte Richtung Erfolg“

Endlich können sich Nintendo-Fans Spiele aus anderen Regionen bestellen und auf der eigene Konsole zocken: Das war überfällig, Big N! Jetzt steht dem Genuss japanischer Exklusiv-Titel nichts mehr im Weg. Das Benutzerinterface der Switch gefällt mir im Übrigen sehr gut, denn es strahlt denselben modernen Charme aus wie aktuelle Smartphones. Die Switch ist ganz klar für ältere Spieler konzipiert und wirkt weniger kindlich als die Wii U.

Import-Freunde, frohlocket: Im Gegensatz zur Wii U und dem 3DS wird die Switch nicht mehr über eine feste Regionalsperre vonseiten Nintendos verfügen.

Oft genug müssen wir im Westen auf manche Spiele wie etwa *Yo-kai Watch* oder *Tokyo Mirage Sessions #FE* Monate oder gar Jahre warten, während japanische Zocker schon längst ran dürfen. Zahlreiche weitere Titel schaffen den Sprung sogar gar nicht oder nur nach Nordamerika. Wer derartige Spiele für die Wii U oder den 3DS importieren will, braucht auch die dazugehörige US- oder Japan-Konsole, um diese abspielen zu können. Mit der Switch wird das nicht mehr nötig sein. Egal, wo ihr Nintendos neue Konsole kauft, Spiele aus anderen Märkten werden auch darauf laufen. Die einzige Ausnahme könnten Drittherstellerspiele sein, da diese abseits von Nintendo selbst darüber entscheiden können, eine Regionalsperre per Software einzubauen. Erfahrungsgemäß verzichten aber die allermeisten darauf, weshalb regen Importen von Switch-Spielen nichts mehr im Weg stehen wird!

DAS LAUNCH-LINE-UP DER SWITCH
ENTTÄUSCHUNG ODER GUTE AUSWAHL?

Jede noch so gute Konsole gerät ins Hintertreffen, wenn es nicht auch viele spannende Spiele für sie gibt. Wie steht es zum Start mit der Auswahl auf der Switch?

LAUNCH-LISTE

Folgende Spiele werden in Europa zum Launch und in den ersten drei Monaten veröffentlicht:

03. März:
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- 1-2-Switch
- Just Dance 2017
- Skylanders Imaginators
- Super Bomberman R
- I Am Setsuna
- Little Inferno
- Human Resource Machine
- World of Goo

März 2017:
- Fast RMX
- Has-Been Heroes (28. März)
- Snipperclips

28. April 2017:
- Mario Kart 8 Deluxe
- Constructor

April & Mai 2017:
- Shovel Knight
- Rime

Frühjahr 2017:
- ARMS
- Disgaea 5 Complete
- Puyo Puyo Tetris
- Sonic Mania
- Lego City Undercover
- The Binding of Isaac: Afterbirth+
- Graceful Explosion Machine

Stand 02.02.2017

Das Spieleangebot direkt zum Start ist ein sehr wichtiges Kaufkriterium für viele, die sich eine Konsole zum Start holen. Das bewies auch die Wii U, die damals mit einer großen Fülle an Spielen ins Rennen ging, was der Konsole anfangs gute Verkäufe bescherte. Doch dummerweise folgte danach über viele Monate hinweg eine regelrechte Durststrecke – man hatte sein Pulver direkt zum Start verschossen. Dieses Mal fährt Nintendo eine andere Strategie und bringt mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sowie *1-2-Switch* gerade mal zwei Titel zum Launch. Dafür folgen mit *Mario Kart 8 Deluxe* Ende April und *ARMS* im Frühjahr zügig weitere Titel. Und sofern auch *Splatoon 2, Fire Emblem Warriors, Xenoblade Chronicles 2* und *Super Mario Odyssey*, wie geplant, alle noch dieses Jahr folgen, ist das ein starkes Aufgebot für das erste Switch-Jahr. Der Haken ist aber eine vergleichsweise dünne Auswahl direkt zum Launch-Tag. Ein Blick auf die Liste links mit den Switch-Spielen in den ersten drei Monaten spricht eine deutliche Sprache. Abgesehen von ein paar üblichen Verdächtigen der Drittthersteller wie *Just Dance 2017*, *Skylanders Imaginators* oder *Lego City Undercover* stehen baldigen Switch-Besitzern neben Nintendos eigenen Titeln hauptsächlich Indie-Games ins Haus. Was eindeutig fehlt, sind große neue Dritthersteller-Spiele, die nicht zuvor schon auf der Wii U erhältlich waren. Mit *Zelda* hat Nintendo natürlich einen richtig starken Trumpf gleich am 3. März, doch selbst mit der offenen Spielwelt wird uns Links Abenteuer nicht ewig unterhalten. Unser Fazit daher: Überschaubares Angebot zum Start mit sehr vielversprechendem Ausblick im ersten Jahr.

KATHARINA REUSS

„Eigentlich eine gute Mischung, viel davon ist aber eben auch alter Käse."

Gegen viele der Titel habe ich gar nichts einzuwenden, *Shovel Knight* ist großartig, *Skyrim* zurecht ein Verkaufsschlager, *World of Goo* ein außergewöhnlich charmanter Ausnahmetitel – aber den Großteil dieser Spiele kennt man schon, mitunter seit vielen Jahren. Am neuen *Zelda* werden sich wegen der Open-World-Ausrichtung die Geister scheiden, da bin ich mir sicher. Zudem kommt das gute Stück ja auch auf der Wii U raus. Eine oder zwei Minispielsammlungen zum Start braucht jede (Nintendo-) Konsole, und *1-2-Switch* ist tatsächlich einigermaßen spaßig, wovon ich mich ja selbst schon überzeugen konnte. Es sollte aber auf jeden Fall im Bundle mit der Konsole veröffentlicht werden.

DIE ALTERBESCHRÄNKUNGS-APP

Mit einer neuen, kostenlosen App werden Eltern ihren Kindern Richtlinien zum Spielen mit der Switch setzen und deren Einhaltung überprüfen können.

Nintendo ist schon seit vielen Jahren bestrebt, seine Konsolen und Dienste so zu gestalten, dass Eltern ihre Sprösslinge ohne Sorgen an eine Nintendo-Konsole setzen können. Für die Switch hat Nintendo daher die App „Nintendo Switch Altersbeschränkungen" entwickelt. Mit dieser App können Eltern die üblichen Altersbeschränkungseinstellung für jedes Spiel vornehmen sowie das Posten in sozialen Netzwerken oder andere Online-Kommunikation abschalten, um das Kind vor etwaigen Kraftausdrücken oder sonstigen schädlichen Einflüssen im Netz fernzuhalten. Außerdem kann man mit der App für jeden Tag einstellen, wie lange das Kind an der Switch spielen darf. Ist die Zeit um, erscheint eine Einblendung direkt auf dem Bildschirm. Sollte das Kind die Zeit überschreiten, wird man darüber in der App informiert. Für ganz harte Fälle lässt sich die Konsole mittels der App sogar so einstellen, dass sie sich automatisch in den Schlafzustand versetzt, sobald die Zeit um ist. In einer monatlichen Zusammenfassung ist zudem aufgelistet, was für Titel das Kind gespielt hat und für wie lange. Eine tolle Sache für Eltern!

SUPER MARIO ODYSSEY

Jump & Run Super Mario ist zurück! Im Gepäck hat er neue Moves, neue Gegner, neue Begleiter und vor allem eine Spielwelt, die mit allen bisherigen Traditionen der Serie bricht.

Am 13. Januar hat Nintendo in einer großen Präsentation und anschließenden Events rund um den Globus die Katze endlich aus dem Sack gelassen und seine neue Heimkonsole der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Nintendo Switch soll alles richtig machen, was beim Vorgänger Wii U falsch gelaufen

Möglicherweise ersetzen neue Reittiere Marios alten Begleiter Yoshi diesmal.

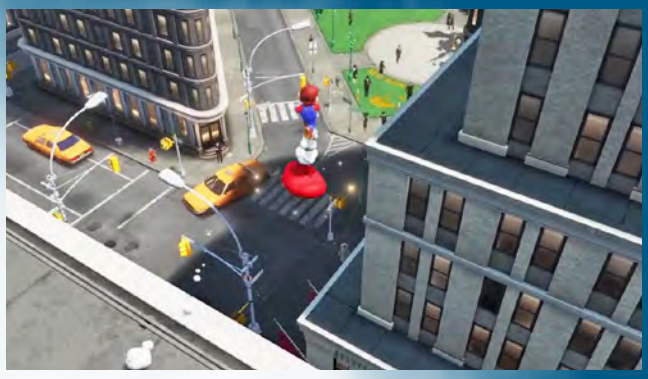
ist. Auf den Events konnten zwar zahlreiche der kommenden Spiele ausprobiert werden, zu einem ganz besonderen Blockbuster wurde auf den Veranstaltungen aber nur ein Trailer gezeigt: *Super Mario Odyssey*. Der nunmehr siebte Ableger der *Mario*-Hauptserie wurde auszugsweise schon im Teaser-Video der neuen Tablet-Konsole vergangenen Dezember gezeigt. Im taufrischen knapp dreiminütigen Trailer wurde jetzt aber deutlich mehr vom neuesten *Mario*-Hüpfer gezeigt, sodass wir uns ein ausführliches Bild vom brandneuen Jump & Run des Schnauzbartträgers machen können.

Mario in der großen Stadt

Was dabei mit Abstand am auffälligsten ist: Mario verlässt das quietschbunte Pilz-Königreich und macht sich zu einem Abenteuer in der quasi-realen Welt auf. Mit seinem Luftschiff namens „SS Odyssey“, so der etwas unglücklich gewählte deutsche Name, bereist der bierbäuchige Klempner unserer Erde ähnliche Welten und trifft dementsprechend auf realen Orten nachempfundene Areale. Diese heben sich sichtlich von den gewohnten *Mario*-Levels ab, sind aber nicht minder atmosphärisch und eindrucksvoll. Im Gegenteil: Die im Trailer oftmals gezeigte Millionenstadt New Donk City (ganz offenkundig eine Anspielung auf New York City) schindet mächtig Eindruck und lässt Großstadt-Feeling aufkommen. Sofort packt uns das chaotische und stressige Gefühl einer geschäftigen Metropole und ihrer unzähligen betriebsamen Bewohner. Doch wenn ihr jetzt denkt, dass ihr deshalb auf lieb gewonnene Widersacher verzichten müsst, liegt ihr falsch: Neben taufrischen Gegnern, die an das Setting der Welten angepasst zu sein scheinen, trefft ihr auch wieder auf altbekannte Rivalen wie die Koopas. Scheinbar ist Mario also auch im nächsten Abenteuer nicht vor Bowser und seinen Schergen gefeit. Der Echsenkönig stellt im neusten Ableger der Serie wie gewohnt wieder den Obermotz des Spiels dar, für seinen Auftritt hat er sich sogar ganz besonders herausgeputzt: Im weißen Anzug inklusive riesigem Zylinder kommt der Koopa-König diesmal daher. Und wie immer verfolgt er das Ziel, Prinzessin Peach zu entführen. Die Hochzeit mit der blonden Schönheit scheint diesmal sein finsterer Plan zu sein, den Mario zu vereiteln versucht.

Alles neu auf der Switch

Auf dieser Mission führt euch wie erwähnt der Weg durch zahlreiche Welten, die scheinbar reale Vorbilder aufweisen. Neben der bereits genannten Großstadt ist im Trailer beispielsweise ein düsterer Wald, eine zuckersüße Dessert-Welt, eine Wildwest-Stadt mit Saloons im mexikanischen Stil oder eine staubtrockene Wüste zu sehen. Letztere beherbergt als Pyramiden getarnte Raumschiffe, die bei Nacht davonschweben. Zusammen mit dem düsteren Gefühl der Finsternis und des eindrucksvollen Vollmonds im Hintergrund kommt bei dieser Szene des Trailers eine richtige Science-Fiction-Atmosphäre auf – so etwas hat es in einem *Mario*-Spiel bisher noch nicht gegeben. Ein weiteres Novum also, aber bei Weitem nicht das letzte: Kurz zu sehen ist nämlich auch eine Rolle, die Mario auf dem Weg zur Wildwest-Stadt vollführt und die so bisher in keinem Ableger des Jump & Runs vorgekommen ist. Ein bisschen erinnert dieser neue Move an Samus Arans Morphball aus *Metroid*. Zentral wird auch Marios Kopfbedeckung sein, die nun nicht nur als Waffe dient und neue Bewegungsmöglichkeiten eröffnet, sondern auch Augen hat. Die Vermutung liegt nahe, dass sich die Kappe in *Super Mario Odyssey* als treuer Begleiter des Klempners herausstellt, ähnlich der Fee Navi in *Zelda*. Schon in *Super Mario 64* haben verschiedenfarbige Mützen eine Rolle gespielt, da sie unterschiedliche Fähigkeiten freigeschaltet haben, zum Beispiel Unsichtbarkeit oder eine metallene Hülle. Wirft Mario in *Super Mario Odyssey* seine Kopfbedeckung, schadet er damit nicht nur Gegnern, sondern kann sie auch als Hilfe zur Überwindung großer Hindernisse nutzen. Als sei das noch nicht genug, verspricht der Trailer auch neue tierische Weggefährten, die Yoshis Rolle einnehmen könnten. In der Wüsten-Welt reitet Mario



Die Mütze in *Super Mario Odyssey* eröffnet originelle Wege, um die neue Spielwelt zu erkunden. Schluchten sind somit kein Problem mehr für den Klempner.

Die mexikanisch angehauchte Wildwest-Stadt ist nur eines der vielen Areale, die realen Gegenden nachempfunden sind. Da bekommt man doch gleich Reiselust.

Dieser mechanische Tausendfüßer klettert in New Donk City Wolkenkratzer empor wie King Kong – furchteinflößend, oder?

beispielsweise auf einem steinernen Löwen, der zum Leben erweckt wird. Ob das bedeutet, dass der grüne Knuddelsaurier im neuen *Mario*-Hüpfer keine Rolle spielt, ist noch offen. Es wäre aber nicht unwahrscheinlich, wenn Marios alter Freund den Weg in diese mysteriöse Welt nicht gefunden hat.

15 Jahre später

Abseits der unzähligen Veränderungen liefert das neue *Super Mario* aber auch viel Altbekanntes: Neben Standard-Gegnern der Serie und der immer gleichen Story um Bowser und Peach trefft ihr auf eurem Abenteuer auf viele gewohnte und vertraute Elemente wie den ikonischen Dreifachsprung oder die grünen Röhren. In New Donk City scheint die Kanalisation die klassischen Röhren zu ersetzen, springt Mario am Anfang des Trailers doch in gewohnter Weise aus einem Kanaldeckel – in anderen Welten sind die Röhren aber zu sehen. Trotz der vielen Änderungen kehrt *Super Mario Odyssey* zu seinen Wurzeln zurück, wie auch Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto in einem Interview erklärte. Der neueste Geniestreich der Japaner stellt einen direkten Nachfolger der letzten offenen 3D-Marios *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* dar. Stolze 15 Jahre sind dann bis zum derzeit geplanten Release des neuesten Teils Ende 2017 vergangen, in der Zwischenzeit gab es nur Serien-Ableger mit klassischer Seitenansicht oder die von Nintendo als 2,5D-Jump&Runs bezeichneten Hüpfspiele *Super Mario 3D Land* und *Super Mario 3D World*. *Super Mario Galaxy 1 und 2* für die Wii waren zwar „richtige“ 3D-Ableger, bauten aber auf Levels statt einer offenen Spielwelt auf. Eine lange Zeit also, die Mario-Fans auf einen neuen Sandbox-Teil der Serie warten mussten.

Mario wird erwachsen

Offenbar hat sich diese lange Pause aber bezahlt gemacht. Unserem Eindruck nach macht *Super Mario Odyssey* vieles richtig: Das Spiel haucht der Serie dank eines ganz neuen Settings und vieler frischer Elemente neues Leben ein. Eine völlig neue Welt statt dem Pilz-Königreich zum Handlungsort des Geschehens zu machen, schafft Raum für Neuerungen und eine ganz neue Zielgruppe: Waren *Mario*-Spiele bisher meist recht knuddelig und eher auf jüngere Spieler ausgerichtet, kommt der neue Ableger schon im Trailer deutlich erwachsener rüber – der Vergleich mit *Grand Theft Auto* schießt uns bei New Donk City an dieser Stelle direkt in den Kopf. Scheinbar geht das auch vielen Spielern so, denn bereits wenige Tage nach Veröffentlichung des Trailers machten sich findige Bastler daran, die Szenen aus dem Video in *GTA 4* auf witzige Art und Weise nachzustellen und zu parodieren (sucht auf Youtube einfach nach „Mario GTA“). Vielleicht hat *Super Mario Odyssey* also sogar das Zeug, ganz neue Fans zu gewinnen, die mit dem berühmten Klempner bisher nichts zu tun hatten. Aber auch im eigenen Lager scheint Nintendo die Gebete unzähliger treuer Anhänger endlich erhört zu haben, die sich seit Jahren wieder ein neues Sandbox-Mario im Stil von *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* gewünscht hatten. Dazu kommt, dass die Grafik und vor allem die Atmosphäre des Spiels im Trailer richtig gut rüberkommen und an vielen Stellen geradezu vereinnahmend wirken – behält das fertige Spiel diese Eigenschaften bei, erwartet uns in dieser Hinsicht ein neuer Meilenstein der Serie. Zudem deutet die bisher gezeigte Auswahl an unterschiedlichen Welten darauf hin, dass *Super Mario Odyssey* sehr abwechslungsreich wird und kein Areal dem anderen gleicht. Wir sind ohnehin absolut sicher, dass Nintendo bisher nur einen Bruchteil der Welten gezeigt hat.

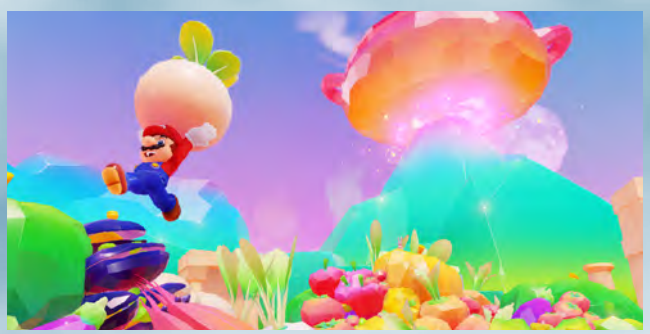
Schwing die Hüfte! Im neuen Trailer zu *Super Mario Odyssey* tanzt sich Mario zwischen Boombox und einem verrosteten Roboter zur Höchstform.

HD-Vibration und Co.?

Etwas ratlos stehen wir derzeit noch der Einbindung der Switch-spezifischen Features gegenüber. Natürlich wünschen wir uns beispielsweise die Unterstützung der beeindruckenden HD-Vibration. Ob es die auch in das fertige Spiel schafft, ist momentan aber noch ungewiss – zumindest würde die Implementierung in unseren Augen Sinn ergeben. Noch fragwürdiger ist derzeit, wie Nintendo den Infrarotsensor oder die Bewegungssteuerung sinnvoll in *Super Mario Odyssey* integrieren könnte. Zweifelsohne steht die Gefahr im Raum, dass die Japaner am Ende die neuen Features selbst nicht ordentlich unterstützen und sie deshalb auch von Drittentwicklern vernachlässigt werden wie seinerseits das Gamepad bei der Wii U. Wir lassen uns aber gerne von Big N überraschen. Abgesehen von diesen eher technischen Aspekten steht natürlich auch die Frage im Raum, ob die Neuerungen in *Super Mario Odyssey* ausreichen werden, um abseits der Hardcore-Fans viele Käufer zu finden. Bisher kennen wir aber ohnehin noch nicht alle Features des neuen *Mario* – basierend auf dem gezeigten Material sind wir aber recht zuversichtlich.

Mütze = Dreckweg 08/17?

Davon abgesehen werden im Video viele kleine Szenen gezeigt, die zwar nicht näher erklärt werden, dafür aber Raum für Mutmaßungen schaffen. Naheliegend wäre beispielsweise, dass die



Die kunterbunte Dessert-Welt scheint nicht so sehr von realen Vorbildern beeinflusst zu sein wie die anderen Levels. Das macht sie aber nicht weniger hübsch.

Das können wir gut nachvollziehen: Selbst der Bierbauch hält Mario bei Nacht nicht warm genug. Spielen das Wetter und der Tageszyklus diesmal eine Rolle?

Mütze des Klempners eine ähnliche Rolle spielt wie seinerzeit der Dreckweg 08/17 in *Super Mario Sunshine*. Das Gadget konnte einerseits mit Mario reden und ihm Tipps und Ratschläge auf seiner Mission geben, andererseits diente es auch als Waffe und Fortbewegungsmittel. Die Kappe im Trailer hat Augen, was darauf hindeutet, dass sie ebenfalls eine Art Charakter sein wird und sich wahrscheinlich sogar mit Mario unterhalten wird. Ihre Funktion als Waffe sowie als Fortbewegungshilfe gepaart mit Shigeru Miyamotos Aussage, dass Mario im neuen Teil zu seinen Wurzeln zurückkehrt, legt einen Vergleich mit dem Dreckweg 08/17 also sehr nahe. Miyamoto erwähnt in diesem Zusammenhang sogar explizit *Super Mario Sunshine* – aber auch *Super Mario 64*. In Letzterem diente das Schloss von Peach als Oberwelt und Zentrale des Spiels, von der aus alle Levels erreichbar waren. Da New Donk City im Trailer so oft zu sehen ist, könnte die Großstadt eventuell genau diese Aufgabe übernehmen. Unabhängig davon wird die New-York-City-Parodie aber sicher auch selbst Schauplatz der Handlung sein und nicht nur eine reine Oberwelt.

In einer weiteren Szene sammelt Mario auf dem Dach eines Saloons in der Wildwest-Stadt kleine lila Dreiecke ein, dabei ertönt der klassische Sound vom Münzen-Einsammeln. Möglicherweise sind typische *Mario*-Items wie das glänzende Hartgeld also nicht mehr im ganzen Spiel einheitlich, sondern in ihrem Aussehen an das Setting der jeweiligen Welt angepasst. Bei Gegnern ist diese Anpassung an die Spielwelt in *Mario*-Titeln schon länger üblich. Der Koopa mit der Kochmütze in der Dessertwelt macht deutlich, dass das auch im neuesten Ableger der Fall sein wird. Gegen Ende des Videos ist Mario in der Wildwest-Welt bei Nacht außerdem frierend und zitternd vor dem beeindruckenden Halbmond im Hintergrund zu sehen: Werden Umwelteinflüsse und der Tag-Nacht-Rhythmus also eine Rolle spielen? Immerhin würde ein solches Feature ganz neue Möglichkeiten eröffnen, beispielsweise unterschiedliche Kleidung oder sich je nach Witterung verändernde Welten.

Die Zeichen stehen gut

Vieles ist noch ungewiss, die grundlegende Richtung von *Super Mario Odyssey* ist aber klar: Nintendo greift *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* auf und schickt sein Vorzeigemaskottchen in ein brandneues Sandbox-Jump&Run, das diesmal nicht im Pilz-Königreich stattfindet. Das eröffnet unzählige neue Möglichkeiten und macht den Weg frei für Innovationen und Neuheiten, die der Serie nur gut tun können. Die Grafik und Vielfalt der Spielwelten beeindruckt, neue Moves und Features bringen frischen Wind ins Spiel und Bowser im weißen Anzug (mit Zylinder auf dem Kopf!) ist so cool wie nie zuvor. Wenn Big N es schafft, all das in einem ansprechenden Paket zusatmmenzuschnüren, ohne dabei jahrelange Serien-Fans abzuschrecken, erwartet uns ein episches Abenteuer als Schnauzbart tragender Klempner auf der Nintendo Switch.

Johannes Gehrling

Bowser war schon immer ein beeindruckender Charakter, in *Super Mario Odyssey* sieht er dank Mafia-Anzug und Zylinder so cool und böse aus wie nie zuvor.

Wenn Mario vor der Kulisse des beeindruckenden Vollmonds bei Regen durch die Großstadt rennt, fühlen wir uns ein wenig an Batman und Gotham City erinnert.

New Donk City ist die beeindruckendste der bisher gezeigten Welten. In dieser Umgebung haben wir Mario noch nie gesehen!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Mario erlebt endlich wieder ein Abenteuer in einer offenen Spielwelt."

Ach ja, Mario. Sein erstaunlichstes Abenteuer erlebte der Schnauzbartträger in meinen Augen auf dem Nintendo 64, als Big N mit *Super Mario 64* 3D-Jump&Runs quasi erfunden hat. Die offene Spielwelt und die abwechslungsreichen Levels entlockten mir als kleiner Junge so manches Staunen, ähnlich ging es mir bei der Veröffentlichung des neuen Trailers. Unser Lieblingsklempner in New York City? Bowser im weißen Mafia-Anzug? Wow! Damit hatte ich im Vorfeld wirklich nicht gerechnet. Jetzt müssen es die Japaner nur schaffen, die neuen Ideen sinnvoll in die *Mario*-Spielmechanik zu integrieren, damit dem tollen Ersteindruck auch ein spaßiges Spiel folgt. Laut Reggie Fils-Aime wird es auf der E3 im Sommer eine erste spielbare Demo von *Super Mario Odyssey* geben – das Event steht deshalb rot markiert in meinem Kalender!

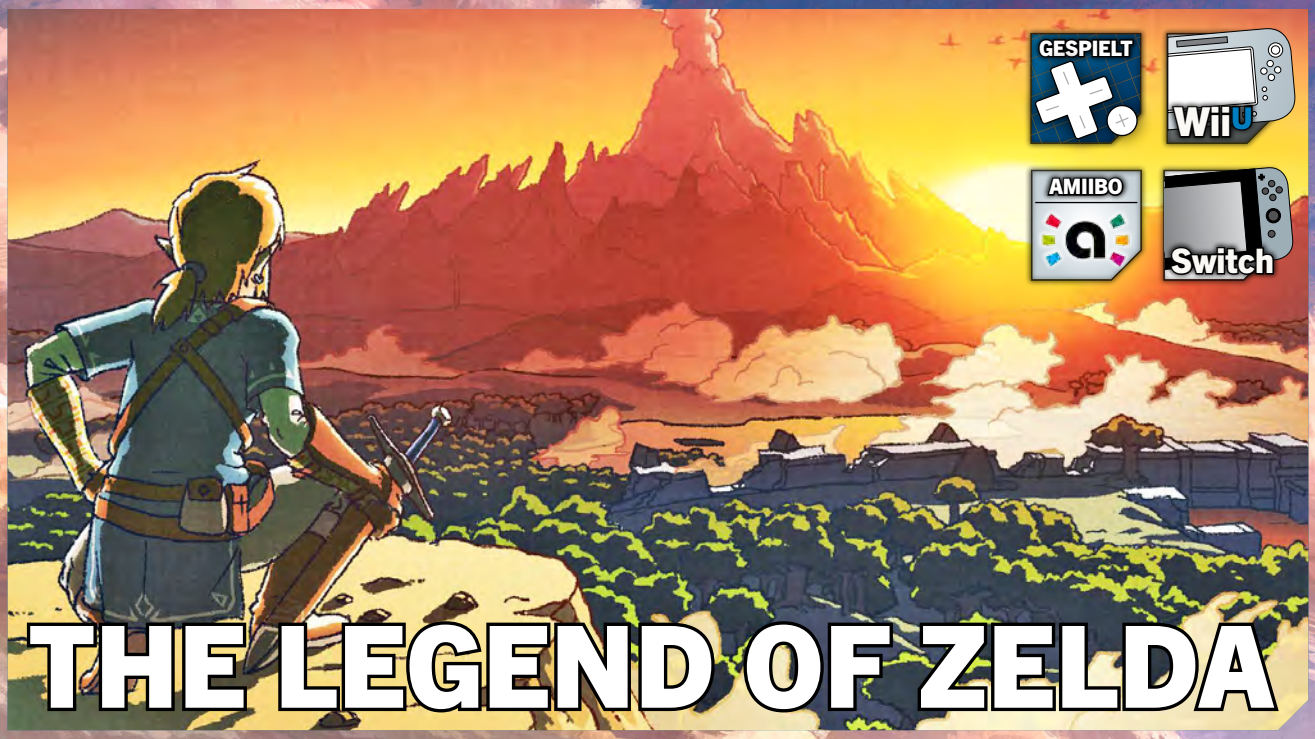
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Mario 3D World (Wii U)
Termin: Ende 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und aus dem offiziellen Trailer. Das fertige Spiel sollte auf der Switch deshalb in etwa genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD

Rollenspiel Wir haben einen Termin! Schon in wenigen Wochen, rechtzeitig zum Switch-Release, erscheint das wahrscheinlich am heißesten erwartete Nintendo-Spiel seit vielen, vielen Jahren.

Wenn man sich als Spiele-Redakteur über lange Zeit, manchmal mehrere Jahre hinweg, mit einem Titel beschäftigt und ihn in unzähligen Vorschau-Berichten aus allen möglichen Richtungen beleuchtet, entpuppt sich der Moment, wenn er dann wirklich erscheint, als seltsam surreal. Im Falle von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ist dieser Punkt nun fast erreicht: Satte vier Jahre nach der ursprünglichen Ankündigung steht es ab dem 3. März endlich für Switch und Wii U in den Regalen. Dann muss das Epos beweisen, dass es die enormen Erwartungen erfüllen und das, was die *Zelda*-Serie ausmacht, trotz einschneidender Gameplay-Veränderungen bewahren kann. Kurz vor dem Tag X durften wir nun erstmals selbst Hand an die Switch-Fassung legen und werden zusätzlich mit offiziellen Neuigkeiten zum Spiel geradezu überhäuft – Zeit, rechtzeitig vor dem Test etwas Ordnung in das Info-Wirrwar zu bringen.

Neuland für Hyrule-Helden

Das erste Mal seit der quasi-offenen Welt des allerersten *Zelda* für NES erwartet uns in *Breath of the Wild* ein völlig frei erkundbares Hyrule, in dem wir einen Gutteil der Missionen in beliebiger Reihenfolge erledigen können. Das gilt vor allem für die deutlich über 100 sogenannten Schreine – kleine, rätsellastige Dungeons, an deren Ende uns jeweils eine Belohung für unsere Mühen erwartet. Informationen zu „richtigen" Dungeons gibt es indes weiterhin nicht. Aufgrund dieses Umstands nehmen wir inzwischen an, dass es unter den Schreinen auch diverse größere geben wird und diese somit die Rolle der ursprünglichen Tempel übernehmen. Oftmals erwarten uns als Lohn für die Schrein-Mühe sogenannte Runen – offenbar magische Gegenstände, welche die

Der Kampf zu Pferde dürfte wichtiger Bestandteil des Abenteuers sein – wie zuvor schon in *Twilight Princess*. Generell ist es beeindruckend, wie das Spiel einerseits seit dem ersten Teil bekannte und andererseits völlig neue Spielelemente miteinander verwebt.

Eine absolute Premiere: Als erstes *Zelda*-Spiel überhaupt wartet *Breath of the Wild* mit Sprachausgabe auf – in allen Zwischensequenzen und sogar auf Deutsch!

Zwar verspricht Nintendo so viel Freiheit beim Vorgehen im Spiel wie nie zuvor, trotzdem wirkt die Handlung in den Trailern bisher komplexer als von der Serie gewohnt.

Was hat es mit den mysteriösen, Link gegenüber feindlich gesinnten, mechanischen Wächtern auf sich? Die Antwort auf diese Frage können wir schon bald beantworten!

Rolle der bisher üblichen Items wie Bomben, eines großen Magneten oder des Sandstabes aus *A Link Between Words* einnehmen. Via Schnellauswahl-Menü ausgerüstet, geben sie uns die entsprechende Funktion an die Hand. Andere Gegenstände wie Schwerter, Schlag-Items, Schilde oder auch speziellere Helferlein wie der Feuerstab finden sich als Verbrauchs-Items in der Welt und geben nach einiger Zeit den Geist auf – wobei ein Trailer zum Spiel bereits auf das ikonische Masterschwert hinweist, welches wohl deutlich robuster daherkommen dürfte. Andere Objekte wie unsere Kleidung oder auch Heiltränke sowie solche, die unsere Ausdauer erhöhen oder uns vor extremen Temperaturen schützen, basteln wir mittels des umfangreichen Crafting-Systems. Es lohnt sich also ohne jede Frage, die Augen nach wertvollen Ressourcen offen zu halten.

Alles anders in Hyrule …

Aus Platzgründen können wir in dieser Vorschau nicht all die Aspekte aufzählen, welche *Breath of the Wild* von den Vorgängern unterscheiden – hierauf werden wir im Test in der nächsten Ausgabe in aller Ausführlichkeit eingehen –, allerdings lassen die Entwickler wirklich keinen Stein auf dem anderen. Die veränderte Struktur von Welt und Dungeons sowie die neue Item-Verwaltung haben wir ja schon erwähnt, ansonsten zeigen sich spielerische Veränderungen etwa in Form eines stark erweiterten Bewegungs-Sets für den Protagonisten, einer großen Menge an vollwertigen Nebenmissionen (deren genaue Zahl durch Mitarbeiter am Lösungsbuch verraten wurde, die wir an dieser Stelle jedoch nicht spoilern wollen), eines neuartigen Upgrade-Systems und, und, und. So massiv sind die Gameplay-Veränderungen, dass wir uns bis dato entschieden haben, das Spiel in der N-ZONE als Rollenspiel zu führen, denn es hat mit Titeln wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim* ebenso viel gemein wie mit den diversen Vorgängern. Die Brüche mit der etablierten Serienstruktur gehen jedoch an anderer Stelle weiter, besonders hinsichtlich der Präsentation. Versprachen die Entwickler bisher stets, spielerische Freiheit über alle anderen Aspekte des Abenteuers zu stellen, so zeigt sich jetzt, dass sie trotzdem auch gewillt sind, archaische Elemente der Vorgänger wie mäßig animierte Zwischensequenzen samt trockener Textboxen zu überdenken. Im aktuellsten Trailer, der die Handlung des Spiels in den Mittelpunkt stellt, sehen und bemerken wir bombastische Action-Sequenzen, Figuren mit echten Emotionen, Hinweise auf den einen oder anderen spannenden Plot-Twist und mehr. Und das Schönste: Das allererste Mal, seitdem wir über die Ebene von Hyrule streichen, haben die Entwickler eine Sprachausgabe implementiert! Sämtliche Zwischensequenzen des Spiels kommen somit vertont daher, nur in normalen Gesprächen mit Figuren sind wir weiterhin darauf angewiesen, zu lesen. Vom neu entdeckten Sprachtalent ausgenommen ist lediglich Held Link – das war aber angesichts der Tatsache, dass er schon bisher stets völlig stumm durch die Welt ging, auch nicht anders zu erwarten und wir hätten es uns de facto auch nicht anders gewünscht.

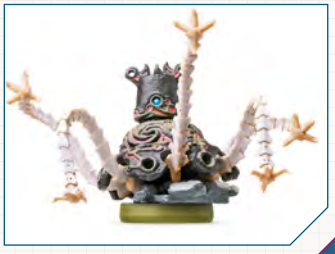
Die Freiheit, die ich meine: Den Informationen zufolge, die uns bisher zugänglich gemacht wurden, dürfte die offene Welt des neuen *Zelda* wahrlich gigantisch ausfallen. Zusätzlich erwarten uns separate Gebiete wie die über 100 teils gut versteckten Schreine.

… wenig anders auf der Switch

Für deutsche Spieler besonders toll: Alternativ zur englischen Vertonung wird es auch eine vollwertige – und dem Trailer nach auch recht gut gelungene – deutsche Syncrhonisation geben. Im Spiel selbst durften wir diese leider noch nicht erleben, dafür konnten wir beim ersten Switch-Kontakt mit dem Spiel anlässlich der Enthüllung der neuen Konsole andere spannende Beobachtungen machen. Zuallererst: Spielerisch wird es zwischen den Fassungen für Wii U und Switch keine Unterschiede geben, sogar die Tastenbelegung ist dieselbe. Der Wechsel zwischen der Darstellung am Fernseher und am Tablet funktioniert wunderbar und nahm nur wenige Sekunden in Anspruch. Wo wir uns bezüglich des Gameplays über gleiche Qualität freuen, sehen wir die Tatsache, dass auch die technischen Differenzen nur marginal sind, nicht so positiv. Ja, *Breath of the Wild* wird auf Switch in höherer Auflösung dargestellt und der Sound soll qualitativ etwas hochwertiger ausgegeben werden, ansonsten gleichen die beiden Versionen einander aber sehr und laufen jeweils mit 30 Bildern pro Sekunde. Die Switch-Version sticht zusätzlich zu den genannten Punkten nur dadurch hervor, dass sie, anders als das Wii-U-Gegenstück, nicht auf eine Teil-Installation auf die Konsole angewiesen ist und ohne zusätzliche Daten direkt vom Modul wiedergegeben werden kann. Das ist deswegen ärgerlich, da das Spiel zwar künstlerisch überzeugt, aber mit teils sehr nervigen Makeln wie häufigen hereinploppenden Gegenständen wie Bäumen oder auch Gegnern, matschigen Texturen, leichten Rucklern und recht langen Ladezeiten zu kämpfen hat. Klar, das trifft auf andere Open-World-Spiele auch zu. Angesichts der langen Entwicklungszeit und Nintendos Reputation als Unternehmen, welches solche technischen Fehler bis zum Exzess auszubügeln bereit ist, hätten wir uns in dieser Hinsicht aber etwas mehr erwartet. Switch-Features wie HD Rumble oder die diversen Sensoren werden für *Breath of the Wild* zudem nicht genutzt.

AMIIBO-AUFLAUF IN HYRULE

Leicht zu glauben und auch wahr: Auch auf Switch reißt der Amiibo-Wahnsinn nicht ab – und *Breath of the Wild* macht den Anfang.



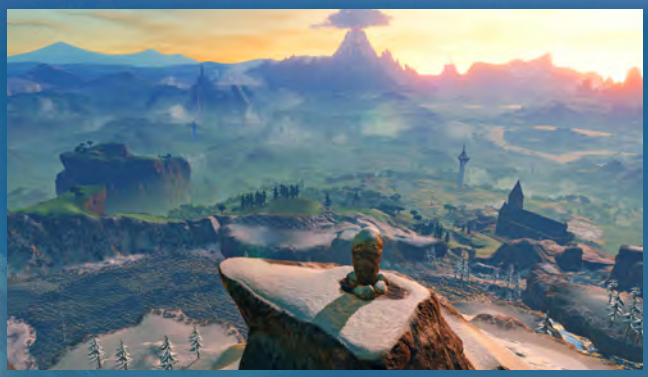
Trotz der Tatsache, dass sie auf der gefloppten Wii U geboren wurden, haben sich die Amiibo als einer der größten Nintendo-Erfolge der letzten Jahre entpuppt. Inzwischen steht meist nicht mehr der Nutzen der mit NFC-Chips ausgestatteten Figuren in den Spielen im Mittelpunkt, sondern der Sammelfaktor – wenig verwunderlich also, dass die Funktion der rechtzeitig zum Switch-Launch im Regal stehenden *Breath of the Wild*-Amiibo bis dato noch nicht bekannt gegeben wurde. Zusätzlich zu den bereits bekannten Amiibo wurden nun weitere Figuren zu Prinzessin Zelda und einem Moblin vorgestellt. Neben den fünf *Breath of the Wild*-Amiibo werden übrigens auch ältere *Zelda*-Modelle aus *Super Smash Bros.* und *Twilight Princess HD* kompatibel sein.

Hyrule, 100 Jahre später

Bei den vielen Infos zum Spiel, die derzeit nur so auf uns hereinprasseln, ist es überraschend, wie viele offene Fragezeichen es trotz allem nach wie vor gibt. So ist die Handlung des Spiels nach wie vor eine große Unbekannte. Ja, wir kennen die Prämisse: Link wacht nach einem hundertjährigen Schlaf auf und findet sich ohne Erinnerungen in einer Welt wieder, in der die böse Macht Ganon kurz vor dem Ausbruch steht und mörderische Roboter (sogenannte Wächter) das einst blühende, aber nun verfallene Land heimsuchen. Nun ist es unsere Aufgabe als Auserwählter, das Böse zu stoppen und einen Weg zu finden, dem Land Hyrule zu altem Glanz zu verhelfen. Welche Geschichte sich daraus ergibt, wissen wir noch nicht, lediglich, dass sie Link auf jede Menge Figuren wie Prinzessin Zelda, Goronen und Zoras treffen lässt und wie erwähnt sehr vielversprechend wirkt. Bisher ist nicht ein-

Diese Zora-Dame hat im neuesten Trailer zum Abenteuer einen Auftritt. Wie bei den Goronen sind wir gespannt, ob es Verbindungen zu den Zoras der Vorgänger-Spiele gibt.

Neben verlassenen Ebenen, verschneiten Gipfeln und anderen von der Zivilisation offenbar unangetasteten Arealen erkunden wir auch bevölkerte Gebiete wie dieses bis dato namenlose Dorf. Ob wir es hier mit einer neuen Interpretation Kakarikos zu tun haben?



Es ist bereits bekannt, dass wir unter anderem auch in eisigen Gebieten unterwegs sein werden. Zudem halten wir es für möglich, dass sich auch die Jahreszeiten verändern.

Nach wie vor ein großes Fragezeichen stellen die Dungeons dar. Kleine Schreine sind bereits bestätigt, von großen Tempeln haben wir aber noch nichts zu sehen bekommen.

Der Switch-Trailer brachte Gewissheit: Die blonde Dame, die wir schon aus älteren Videos kennen, ist Zelda – und sie spielt offenbar eine wichtige Rolle in der Handlung.

So schön die Szenerie auch ist – technisch hat *Breath of the Wild* bis dato auch auf Switch mit Problemen wie reinploppenden Objekten und Matsch-Texturen zu kämpfen.

mal bekannt, wo in der (ohnehin sehr verworrenen) *Zelda*-Timeline *Breath of the Wild* angesiedelt ist. Wird es direkte Verweise auf ältere Abenteuer geben? Oder spielen wir gar einen Link, den wir bereits aus einem der Vorgänger kennen? Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Hyrule, vier Jahre später

Eine Switch-exklusive Sache haben wir noch nicht erwähnt: Wer auf Nintendos Neuer zuschlägt, kann sich alternativ auch die Limited Edition zulegen, die mit Goodies wie einer Master-Sword-Statue, dem Soundtrack zum Spiel, einer Weltkarte und einer Gamepad-Tragetasche aufwartet. Wii-U-Besitzer müssen auf die Standard-Edition zurückgreifen. So oder so können wir es nicht mehr erwarten, nach vier Jahren Wartezeit endlich in die vielversprechendste Hyrule-Interpretation seit langer Zeit aufzubrechen.

Lukas Schmid

Wenig überraschend haben auch etablierte Rassen wie die Goronen einen Auftritt im Spiel. Die Identität dieses Prachtexemplars kennen wir noch nicht. Ob er wohl irgendwas mit Darunia aus *Ocarina of Time* oder den Goronen aus *Twilight Princess* zu tun hat?

MEINUNG
Lukas Schmid

„Technisch problembehaftet, aber spannend und mutig wie kaum ein *Zelda* zuvor“

Seit *The Wind Waker* entzweite kaum ein *Zelda*-Spiel schon im Vorfeld so sehr die Fangemeinde wie *Breath of the Wild*. War damals der ungewöhnliche Grafikstil dafür verantwortlich, scheiden sich die Geister diesmal an der extrem einschneidenden spielerischen Neuausrichtung. Ich rechne mich der Fraktion derer zu, welche sehr optimistisch auf offene Welt, RPG-Elemente, Crafting, cineastische Präsentation und jede Menge spielerische Freiheit gucken, und glaube und hoffe, dass uns hier ein wirklich geniales Abenteuer erwartet! Klar, technisch hätte man noch mehr rausholen können. Wenn das im fertigen Spiel mein größter Kritikpunkt sein sollte, bin ich aber glücklich.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Termin: 03. März 2017

Screen-Info: Nintendo wirft derzeit mit neuen *Zelda*-Bildern geradezu um sich – diesen Schwung gab es anlässlich der Switch-Enthüllung zu bestaunen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO KART 8 DELUXE

Rennspiel Das nunmehr fast drei Jahre alte *Mario Kart 8* erscheint in einer überarbeiteten Fassung für Nintendo Switch. Wir haben das Rennspiel auf dem Event in Frankfurt für euch ausprobiert!

Mario Kart 8 kann getrost als der erfolgreichste Wii-U-Titel überhaupt bezeichnet werden: Mehr als halb so viele Kopien des Spiels wie Konsolen gingen über die Ladentheke. Kein Wunder also, dass Nintendo eine überarbeitete und erweiterte Version des Fun-Racers bereits Ende April für die brandneue Switch veröffentlicht.

Das Rundum-sorglos-Paket

Obwohl seit der Veröffentlichung der Wii-U-Fassung fast drei Jahre ins Land gezogen sind, hat das japanische Unternehmen das Spiel lediglich an einigen Stellen verbessert und erweitert – ein gänzlich neuer Ableger ist *Mario Kart 8 Deluxe* nämlich nicht, was es bei der Serie bisher noch nie gegeben hat. Neue Rennstrecken sucht ihr deshalb vergeblich, immerhin gehören aber nun neben den 32 Strecken der Originalfassung auch die 16 Kurse aus den zwei DLC-Packs zum Lieferumfang, womit insgesamt 48 Pisten für reichlich Abwechslung sorgen sollen. Natürlich sind auch die restlichen DLC-Inhalte wie Charaktere und Kart-Teile in der Deluxe-Version enthalten. Unklar ist allerdings noch, ob die Karts aus dem kostenlosen Mercedes-DLC dabei sind, wir gehen aber stark davon aus. In puncto Grafik und Technik hat sich nur wenig getan, das heißt im Klartext: Das Spiel sieht im Grunde aus wie auf der Wii U, aber es läuft im Dock-Modus jetzt mit 60 FPS bei einer Auflösung von 1080p. Im Tablet-Modus sind es hingegen logischerweise nur 720p, mehr Pixel bietet der Switch-Bildschirm schließlich nicht.

Tolle Schlachten sind zurück

Neben der Integration aller DLC-Inhalte und einer leichten technischen Verbesserung bietet *Mario Kart 8 Deluxe* auch einiges Neues: Allen voran wurde der größte Kritikpunkt der Originalfassung beseitigt – der langweilige und schlecht umgesetzte Schlacht-Modus. In der Deluxe-Version finden die Schlachten endlich wieder in extra dafür vorgesehenen Arenen statt und nicht auf den normalen Rennstrecken. Das sorgt für deutlich mehr Spaß,

In der Deluxe-Variante von *Mario Kart 8* hält endlich wieder ein ordentlicher Schlacht-Modus mit speziellen Arenen Einzug – in der Originalfassung stieß dieser noch auf heftige Kritik. Bei den normalen Rennen bietet die Switch-Version aber leider keine neuen Strecken, dafür sind alle Pisten aus den DLCs gleich mit dabei.

Die Schlau-Steuerung soll vor allem jüngeren Spielern helfen, mit *Mario Kart*-Profis mitzuhalten, indem sie verhindert, von der Strecke zu fallen.

weil sich die Spieler nicht auf eine lange Strecke verteilen, sondern auf kleinem Raum aufeinandertreffen. Neben der klassischen Ballonschlacht kehrt auch der aus *Mario Kart: Double Dash* bekannte Bob-omb-Wurf zurück auf die Bildschirme. Bisher wurden vier Arenen für den Schlacht-Modus bestätigt, darunter ein neues Areal im *Splatoon*-Design sowie alte Klassiker wie „Kampfkurs 1“ aus der Super-Nintendo-Version. Im Zuge der Neuerungen hat Nintendo auch zusätzliche Charaktere mit ins Spiel gepackt, bisher bekannt sind König Buu Huu, Bowser Jr., Inkling-Junge und -Mädchen sowie Knochentrocken. Zudem wurden zwei alte Items wiederbelebt: Mit der Feder könnt ihr im Schlacht-Modus extra hoch springen, mit Buu Huu klaut ihr euren Mitstreitern wertvolle Items – Ersteres hatte sein Debüt in *Mario Kart 64* auf dem Nintendo 64, Zweiteres gab es bereits im allerersten Ableger *Super Mario Kart* auf dem SNES. Apropos Items: Endlich könnt ihr auch wieder zwei davon auf einmal tragen und müsst nicht erst eines verbrauchen, bevor ihr ein neues einsammeln könnt. Das war nämlich in der Wii U-Fassung von *Mario Kart 8* der Fall und hat einige Spieler vor den Kopf gestoßen. Mit den neuen Item-Doppelboxen könnt ihr eure Vorräte gleich komplett auffüllen, sollten diese geleert sein. Zu guter Letzt haben die Entwickler auch an die jüngeren Spieler gedacht und die sogenannte Schlau-Steuerung integriert: Eingeschaltet verhindert diese Hilfe, dass ihr von der Strecke herunterfallt – auf Kursen wie der Regenbogenstrecke (SNES) ist das sonst beispielsweise jederzeit möglich.

Ein potenzieller Switch-Hit

Leider ist *Mario Kart 8 Deluxe* kein gänzlich neuer Serienableger – wer die Wii-U-Fassung gezockt hat, bekommt abseits des (nun endlich) überarbeiteten Schlacht-Modus kaum Neuerungen geboten. Trotzdem hat das Spiel auf dem Switch-Event in Frankfurt unheimlich Spaß gemacht, denn Mario und Co. heizen nach wie vor in toller Grafik über zahlreiche abwechslungsreiche und spaßige Rennpisten. Dank der verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten der neuen Konsole habt ihr im lokalen und Online-Multiplayer nun außerdem viel mehr Freiheiten: Ohne weiteres Zubehör sind lokale Mehrspieler-Rennen zu zweit möglich – und zwar überall, egal ob auf Reisen im Zug oder im Sommer im Park. Das könnte zum schlagkräftigen Verkaufsargument für viele Serienfans werden, denn bisher ging das nur mit mehreren Handhelds und in abgespeckter Version. Ob die Neuerungen davon abgesehen ausreichen, um Spieler zum erneuten Kauf zu bewegen, wird sich zeigen müssen. Betrachtet man den Titel unabhängig von seiner Originalfassung für Wii U, gehen wir aber schon jetzt davon aus, dass *Mario Kart 8 Deluxe* ein Switch-Hit wird. **Johannes Gehrling**

Die Inklinge aus *Splatoon* gehören erstmals auch zu den mittlerweile über 40 wählbaren Fahrern in *Mario Kart*, unter den drei neuen Karts der Deluxe-Version für Nintendo Switch sind deshalb auch zwei im Inkling-Design.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Mario Kart 8 Deluxe* ist genau das, wovon alle Serienfans immer geträumt haben.“

Keinen Ableger der Rennspielserie habe ich so intensiv gespielt wie *Mario Kart 8*, nach wie vor findet die Spiele-Disc mehrmals wöchentlich ihren Weg in meine Wii U. Deshalb habe ich mich auch riesig gefreut, als Nintendo bereits für Ende April einen neuen Teil versprach. Als ich erfuhr, dass es sich dabei nur um eine überarbeitete Version von *Mario Kart 8* handelt, war ich zunächst etwas enttäuscht. Nach dem Switch-Event in Frankfurt und ersten Spieleindrücken muss ich aber gestehen: Die Neuerungen sind nicht weltbewegend, aber sehr sinnvoll. So hätte schon die Originalfassung von *Mario Kart 8* sein sollen. Ich freue mich auf das fertige Spiel und bin sicher, dass es ein Hit wird – insbesondere für all jene, die die Wii-U-Fassung nicht erlebt haben. Nach dem neuen *Zelda* mit Sicherheit mein zweiter Switch-Kauf!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Kart 8 (Wii U)
Termin: 28. April 2017

Screen-Info: Die Bilder hat uns Nintendo zur Verfügung gestellt. Ganz genauso wie hier sieht das Spiel in Bewegung auch tatsächlich aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SPLATOON 2

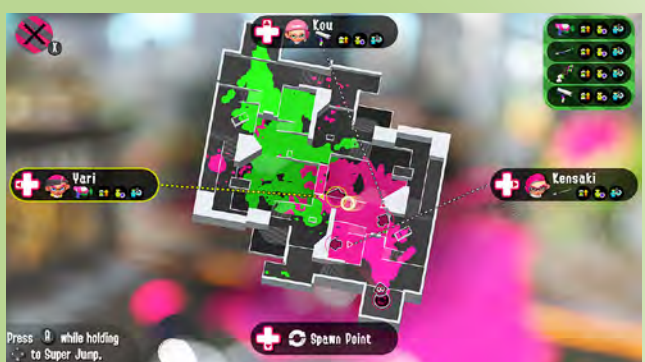
Action Egal ob erweiterte Umsetzung oder ganz neues Spiel: Beim ersten Anzocken präsentierte sich *Splatoon 2* schon jetzt von seiner besten Seite.

Davon träumt jeder Spieleentwickler: Aus dem Stand eine neue Marke erschaffen, die schon nach dem ersten Trailer als Kaufgrund für die jeweilige Konsole gehandelt wird. Über einen solchen Glücksfall dürfen sich aber nur vergleichsweise wenige Titel freuen. *Splatoon* aus dem Hause Nintendo ist einer davon. Der bunte Multiplayer-Shooter, der eindrucksvoll bewies, dass auch in dem ausgebrannten Genre noch viel Freiraum für Innovationen ist, gilt damit zu Recht als einer der erfolgreichsten Titel auf der Wii U. Als im ersten Switch-Trailer auch kurz Szenen von *Splatoon* zu sehen waren, dürfte niemand verwundert gewesen sein. Dass es sich dabei nicht um eine bloße Umsetzung, sondern um einen vollwertigen zweiten Teil handelt, haben aber bestimmt nicht viele erwartet. Auf Nintendos offiziellem Switch-Event im wunderschönen Offenbach bei Frankfurt hatten wir die Gelegenheit, uns in die ersten Multiplayer-Matches von *Splatoon 2* zu stürzen.

Splatten in Offenbach!

Wie bereits beim Global-Testfire-Event des ersten Teils stand uns beim Anspielen nur eine recht eingeschränkte Version von *Splatoon 2* zur Verfügung. Insgesamt acht Spieler durften sich auf einer neuen Multiplayer-Karte, die stark an eine Mischung aus dem Punkasius-Skatepark und der Dekabahnstation erinnert, ordentlich austoben. Vorab durfte man sich aussuchen, ob man lieber auf dem neuen Pro-Gamepad oder auf der Switch-Konsole mit ihrem Touchscreen spielen möchte. An beide Steuerungsvarianten konnten wir uns schnell gewöhnen, auch wenn wir beim leicht versetzten, rechten Analogstick auf der Switch etwas Einarbeitungszeit brauchten. Da der Touchscreen selbst nun auch zum Spielen verwendet werden kann, müsst ihr die Übersichtskarte separat per Knopfdruck ein- und wieder ausblenden. Sehr schön: Ist die Karte einmal auf-

Weiter hinten im Bild seht ihr eine der neuen Spezialwaffen. Auch die Roller dürfen sich freuen, denn ihre Waffe bleibt in Tintenfischform nun länger aufgeladen.



Sinnvolle Änderung: Öffnet ihr die Karte, müsst ihr auf dem Steuerkreuz nur den entsprechenden Spieler antippen, schon saust ihr ihm zu Hilfe.

gerufen, müsst ihr nur noch das Steuerkreuz betätigen, um zum jeweiligen Teamkameraden zu springen. An der Gyroskop-Steuerung wurde indessen natürlich nichts geändert. Zweifler haben hier also nichts zu befürchten.

Neuen Spielmodi oder gar der Story wollte Nintendo beim ersten Event gezielt keine Aufmerksamkeit zukommen lassen, denn im Vordergrund standen glasklar die neuen beziehungsweise geänderten Waffen. Vor dem Beginn der nächsten Runde stellte uns die Demo vor die Entscheidung, aus vier verschiedenen Waffensets zu wählen. Während mit einem Kleckser, einem Roller und einem Konzentrator altbekanntes Werkzeug bereitstand, stachen die Splat Dualies als neue Waffe hervor. Auf den ersten Blick unterscheiden sich die beidhändig geführten Pistolen nicht sonderlich vom N-Zapper, der einen ähnlich hohen Tintenauswurf und begrenzte Reichweite aufweist. Richtig interessant wird es erst bei der speziellen Fähigkeit, die ihr (vermutlich) durch die Splat Dualies erhaltet. In humanoider Form seid ihr nämlich in der Lage, eine schnelle Ausweichbewegung zur Seite auszuführen und so dem Feuer feindlicher Inklinge zu entgehen. Pausenloses Gerolle ist aber nicht möglich. Zwangsläufig wird eure Figur irgendwann mal zum Halt kommen und sich dann hoffentlich nicht im Fadenkreuz des anderen Teams befinden. Durch die Implementierung solcher Fähigkeiten fällt die Auswahl einer bestimmten Waffe in *Splatoon 2* wohl noch schwerer als im Vorgänger. Zudem ist umdenken angesagt, denn die Spezialfähigkeiten jeder Waffe im Spiel wurden bislang nicht nur gründlich überarbeitet, sondern sogar komplett durch neue ersetzt.

Es muss klatschen! Mit solchen Spezialwaffen könnt ihr spielend leicht das ganze Team auf einmal ausschalten.

Fragen für die Zukunft

Was wir bislang zu Gesicht bekamen und ausprobieren konnten, dürfte den Verlauf vieler Matches in Zukunft erheblich beeinflussen. Wer etwa die Splat Dualies im Holster trägt, darf bei voller Spezialanzeige einen Raketenbooster aktiveren, welcher den Inkling mehrere Meter über dem Boden fliegen lässt und ihn mit einer weitreichenden Distanzwaffe ausstattet. Auch eine Art Raketenwerfer mit zielsuchenden Projektilen wurde gesichtet, ebenso wie eine Art schwer zu kontrollierender Sandstrahler, der sogar durch Objekte feuern kann. Und wer gerne den Nahkampf sucht, wird die neue Stampfattacke, welche sämtliche Inklinge im direkten Umkreis splattet, besonders zu schätzen wissen. Während sich all diese neuen Extrawaffen bislang vor allem auf das Ausschalten feindlicher Spieler konzentrieren, war von reinen Supportfähigkeiten oder solchen, die nur zum Einfärben da sind, bislang nichts zu sehen. Gegenwärtig mutet *Splatoon 2* auch eher wie ein sehr umfangreiches Update denn wie eine richtige Fortsetzung an. Da es bislang aber weder von den restlichen Mehrspielerinhalten noch vom Singleplayer etwas zu sehen gab, möchten wir uns noch kein Urteil erlauben. Die Matches, welche wir bislang bestreiten konnten, hatten aber nichts vom bisherigen *Splatoon*-Flair verloren. Und das sollte das bislang klar beste Signal sein.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Fortsetzung oder Update? Egal, ich lade freudig meine Gallon 96. Woomy!“

Dass *Splatoon* im ersten Wellenaufgebot der Switch eine Rolle spielen würde, war mir schon vor der großen Präsentation der Konsole selbst klar. Mit einer Fortsetzung habe ich jedoch nicht gerechnet – eher mit einer aufgeschönten Umsetzung des ersten Teil plus ein paar Neuerungen. Mir soll's recht sein, denn ein zweiter Teil ist in der Regel immer umfangreicher als ein bloßes Update. Die ersten Matches machten auch sofort wieder *Splatoons* Stärken deutlich. Das Spieldesign rund um die bunte Tinte ist gelungen wie eh und je, ebenso wie die audiovisuelle Präsentation. Jetzt gilt es aber, die gewohnten Stärken mit vielen Innovationen zu kombinieren, etwa einem vollwertigen Einzelspielermodus. Gerade den innovativen Ideen ist es doch zu verdanken, dass *Splatoon* zu einem der erfolgreichsten Titel der Wii U geworden ist.

Was für ein Duell: Mit den neuen Spritzpistolen im Duett könnt ihr schnelle Ausweichollen zur Seite ausführen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon (Wii U)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Alle Bilder stammen direkt aus Nintendos Testlabor, wo die freundlichen Inklinge schon fleißig neue Waffen ausprobieren.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ARMS

Beat 'em Up Besser Arm dran, als Bein ab – und wenn man so wunderbar flexibel einsetzbare Gliedmaßen hat wie die Protagonisten in diesem bunten Spaßprügler, dann umso besser.

Manche Spieler lieben es, andere hassen es – dafür, dass die Neuauflage des Box-Spaßes *Punch-Out!!* für Wii durch die bewegungsintensive Steuerung und die gelungene Comic-Präsentation das Brawler-Genre in eine interessante neue Richtung beförderte. Vielleicht war es dieses Spiel, welches die Macher von *ARMS* im Kopf hatten, als die Idee zu ihrem neuen Prügler in entstand. Im Vergleich zum Vielleicht-Vorbild verspricht *ARMS* aber eine deutlich bessere Bewegungserkennung, mehr Bewegungsfreiheit und jede Menge taktische Möglichkeiten in den 1-gegen-1-Duellen. Oh, und dann ist da ja noch die Tatsache, dass die Kämpfer ihre Arme nebst durchschlagskräftigem wie kampflustigem Springteufel meterweit nach vorne schleudern können.

Bewegungsboxen

In Gestalt der kunterbunten Recken begeben wir uns in ebenso farbenfrohen Arenen wahlweise gegen KI-Widersacher, im Splitscreen, gegen andere Switch-Besitzer oder online in den Ring. Hierfür halten wir jeweils in der linken und der rechten Hand den entsprechenden Joy-Con. Die Bewegung der Figur selbst geschieht mittels simpler Gesten – die Joy-Cons nach links geschwenkt und die Spielfigur wandert dorthin und umgekehrt, ebenso bewegen wir sie nach vorne und hinten. Schläge führen wir aus, indem wir die entsprechende Bewegung mit Nachdruck selbst ausführen. Daraufhin schnellt der entsprechende Arm nach vorne und trifft, genügend Zielwasser vorausgesetzt, unseren Gegenspieler am anderen

Wir dürfen vor dem Kampf nicht nur unseren Kämpfer bestimmen, sondern auch festlegen, mit welchen Boxhandschuhen wir loslegen – auch mit zwei verschiedenen.

In der Demo hatten wir noch nicht Zugriff auf alle Kämpfer, die uns im fertigen Spiel erwarten. Jede Figur wird dann über ihr eigenen Stärken und Schwächen verfügen.

Ende der Arena. Auch Spezialmanöver sind möglich, etwa Faust-Attacken, die einen leichten Bogen schlagen, Konter und Griffe, mit denen wir den Feind an uns heranziehen und ihm ordentlich Saures geben. Um diese Manöver auszuführen, greifen wir einerseits auf entsprechende Bewegungen zurück (für einen Giff etwa gilt es, beide Arme gleichzeitig nach vorne schnelen zu lassen), andererseits auf verschiedene Tastenkombinationen. Die Joy-Cons, die wir in etwa so wie Skistöcke greifen müssen, liegen dabei überraschend gut in der Hand und erlauben Zugriff auf die Schulter-Buttons und alle weiteren wichtigen Knöpfe. Zudem können wir auch fröhlich durch die Gegend hüpfen und uns dadurch einen Positionsvorteil verschaffen oder einem feindlichen Punch ausweichen. Als weiteres Element lädt sich während eines Duells mit der Zeit eine Spezialleiste auf. Ist sie voll, können wir einen richtig mächtigen Angriff ausführen, der sehr schwer zu blocken ist. Das hört sich alles recht kompliziert an, geht aber ziemlich schnell in Fleisch und Blut über, was nicht zuletzt an der exzellenten Bewegungserkennung liegt. Wer sich mit der Motion-Steuerung gar nicht anfreunden kann, darf allerdings beruhigt sein: Nintendo hat bestätigt, dass man das Spiel alternativ auch ganz normal und bewegungsfrei mit dem Controller erleben darf. Eine gute Entscheidung, wir wir finden!

Arm-Armada

Bevor man sich in die rasanten Duelle begibt, hat man neben der Wahl der Figur, welche verschiedene Attribute beeinflusst, eine weitere Entscheidungsmöglichkeit: Und zwar müssen wir nicht mit Standard-Boxhandschuhen an den Start gehen, sondern wählen aus einer hübschen Auswahl an kreativen Unheilbringern. Das reicht von besonders schnellen Exemplaren bis hin zu solchen mit integrierten Klingen und anderen Waffen – natürlich so umgesetzt, dass die kindgerechten, bunten Kämpfe nicht in brutale Schlachten ausarten. Besonders schön ist dabei, dass wir die Art des Handschuhs der linken und der rechten Hand separat zuweisen können, sodass unsere linke Hand zum Beispiel für die langsamen, durchschlagskräftigen Angriffe zuständig ist, während die rechte Hand sich durch schnelle Attacken darum kümmert, dass unser virtuelles Gegenüber nicht zur Ruhe kommt.

Hübsches Hauen

Bisher sind wir von *ARMS* schon sehr angetan, vor allem weil das leicht zu erlernende, aber taktisch anspruchsvolle Spielprinzip mit einer wirklich ungemein ansprechenden grafischen Gestaltung einhergeht und der ganze Spaß sehr flüssig läuft. Wir waren zudem selbst überrascht, wie viel Spaß uns die Bewegungssteuerung trotz Wii-Schüttel-Trauma bereitete – die Variante mit normalen Controllern durften wir leider noch nicht ausprobieren. Beweisen muss *ARMS* aber noch, dass es auch auf lange Sicht Spaß macht. So gut wir in den Demo-Duellen auch unterhalten wurden, fragen wir uns nämlich, ob hier nicht doch irgendwann die Luft raus ist. Hoffen wir, dass dem durch zahlreiche weitere, noch nicht enthüllte Inhalte entgegengearbeitet wird – dann steht einem tollen Prügelspaß nichts im Wege. **Lukas Schmid**

Schlagen wir uns besonders gut, so schalten wir nach einer Weile eine Spezialattacke frei, dank der wir rasant und mit besonders viel Power auf den Gegner eindreschen.

Wie es sich für einen guten Prügler gehört, versuchen die Kontrahenten, vor den Auseinandersetzungen mit allerlei Machtposen die Moral des Feindes zu schwächen.

Die Gestaltung der Figuren wie Ribbon Girl ist reichlich überzogen und bunt, aber gerade dadurch sehr einprägsam und charmant.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine der überraschendsten und abgefahrensten Switch-Neuankündigungen!“

ARMS war für mich – neben dem wirklich unheimlich spaßigen *Snipperclips* – die positivste Überraschung, welche ich auf dem Switch-Anspielevent erleben durfte. Der sehr gelungene Comic-Stil passt wie die Faust aufs Auge und die Bewegungssteuerung ist weit von dem ungenauen Gefuchtel entfernt, welches die Wii-Ära über weite Teile hinweg prägte. Dass man wahlweise auch ohne Bewegungszwang loslegen kann, halte ich den Entwicklern zudem sehr zugute! Die größte Sorge, die ich derzeit noch habe, ist, dass sich das Spielprinzip auf lange Sicht abnutzen könnte. Ich bin aber optimistisch, dass die Macher hier für genug Varianz sorgen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Smash Bros. für Wii U
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo anlässlich des Enthüllungsevents der Switch veröffentlicht. Das Spiel sieht in Bewegung ähnlich, aber nicht ganz so rund aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

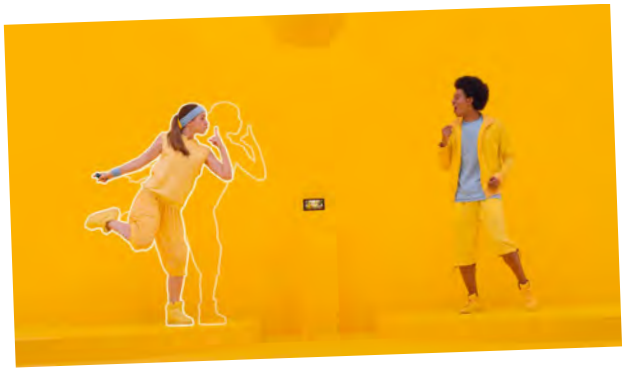
1-2-SWITCH

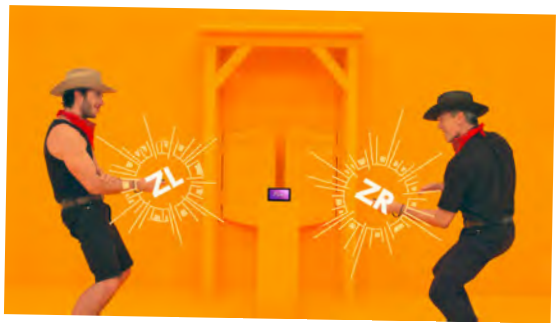
Switch

GESPIELT

Geschicklichkeit *1-2-Switch* stellt die neuartigen Steuerungsmöglichkeiten der Nintendo Switch und der dazugehörigen Joy-Cons eindrucksvoll zur Schau. Reicht das für ein vollwertiges Spiel?

Nintendo ist dafür bekannt, mit einer neuen Spielkonsole oft auch ungewöhnliche Wege zu gehen. 2006 machte das japanische Unternehmen mit der Wii die Bewegungssteuerung salonfähig und beeindruckte Spieler und Familien rund um den Globus. Auch mit dem neuesten Streich, der Switch, will Nintendo wieder diesen Schritt wagen: Dank der sogenannten HD-Vibration und Infrarotsensoren ermöglichen die Joy-Cons Spiele, die ohne das Geschehen auf dem Bildschirm auskommen – stattdessen ist die Tonausgabe und das haptische Feedback der Controller entscheidend. Mit *1-2-Switch* zeigte Nintendo auch gleich eine Minispiel-Sammlung, die sich diese Funktionen zu Nutze macht.





Bei den Minispielen *Revolverhelden* und *Tanz mir nach* wird ganz klar deutlich, dass der Bildschirm bei *1-2-Switch* nur eine untergeordnete Rolle spielt. Stattdessen schaut ihr euch in den Duellen in die Augen und verlasst euch ganz auf die Features der Joy-Cons und den Ton des Spiels.

Spielen ohne Bildschirm

Einige der Minispiele waren auf dem Switch-Event schon spielbar, dazu gehörten unter anderem das absurde Wettmelken, ein Wildwest-Schießduell namens *Revolverhelden*, das bewegungsintensive *Tanz mir nach* und das beeindruckende *Kugelschätzen*. Eine Übersicht über alle bisher bekannten Modi findet ihr im Kasten auf der rechten Seite. Das Geschehen auf dem Bildschirm soll bei allen Minispielen in den Hintergrund rücken und die Spieler einander stattdessen in die Augen schauen – ein exklusives Feature der Switch, das als Alleinstellungsmerkmal herhalten soll. Bei *1-2-Switch* müsst ihr euch nämlich voll auf die HD-Vibration der Joy-Cons und die Tonausgabe des Spiels verlassen. Ein leistungsfähiger Infrarotsensor und zahlreiche weitere Sensoren in den Controllern nehmen eure Bewegungen ganz genau wahr, im Gegensatz zu älteren Konsolen ist dafür keine Sensorleiste, oder Kamera mehr notwendig. Das hat den großen Vorteil, dass ihr die Switch einfach einpacken und überall mithinnehmen könnt, ohne auf Zubehör oder einen Fernseher angewiesen zu sein. Das macht nicht nur unterwegs, sondern vor allem auf Partys Sinn, weshalb Nintendo das Spiel auch genau damit bewirbt: Das Tablet inklusive Joy-Cons wird einfach in die Tasche gepackt, zu Freunden mitgebracht und schon kann die Videospielparty in Zweierduellen starten.

DIE BISHER BEKANNTEN MINISPIELE IM ÜBERBLICK

Acht Minispiele hat Nintendo bisher genauer vorgestellt, sechs davon konnten wir bereits ausprobieren. Einige weitere sind im offiziellen Trailer zu sehen, wurden aber nicht weiter erwähnt – wir haben für euch alle Minispiele in der Übersicht!

1. Revolverhelden
Bei diesem Minispiel handelt es sich um ein klassisches Wildwest-Schießduell: Ein Ansager bestimmt, wann die Waffen bzw. Joy-Cons gezückt werden dürfen – die Wartezeit bis dahin ist immer unterschiedlich lang. Wer seinen Colt schneller zieht und den Gegner damit trifft, gewinnt das Duell.

2. Wettmelken
Beim Wettmelken müsst ihr eure Fähigkeiten als Landwirt unter Beweis stellen: Mit Hilfe des Joy-Cons und der Buttons ahmt ihr die Bewegung beim Kühe-Melken nach, bis die Zeit vorbei ist. Wer in dieser Zeit die meiste Milch aus der virtuellen Kuh herausholt, triumphiert.

3. Samurai-Training
Im Samurai-Training schwingt ihr ein imaginäres Schwert in Richtung eures Gegners und versucht euch im Gegenzug nicht von ihm erwischen zu lassen, indem ihr euch mit einem ebenfalls imaginären Brett verteidigt. Die Joy-Cons fungieren hier je nach Situation als Schwert oder als Brett.

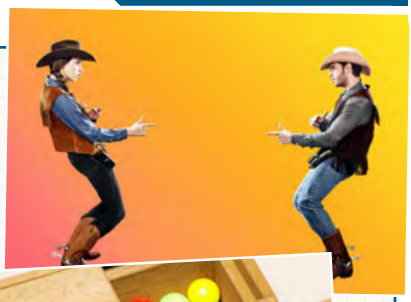
4. Wettessen
Dieses Minispiel macht sich den Infrarotsensor des neuartigen Controllers zunutze: Etwa fünf Zentimeter vor euren Mund gehalten, nimmt er eure Mundbewegungen wahr. In dieser Position müsst ihr möglichst schnelle Kaubewegungen imitieren, um so viele virtuelle Sandwiches wie möglich zu essen.

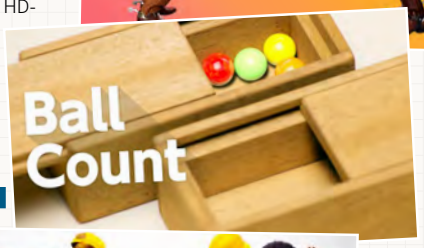
5. Tischtennis
Tischtennis kennt wohl jeder, bei *1-2-Switch* spielt ihr allerdings ohne Tisch, Ball und Schläger. Lediglich die Joy-Cons in eurer Hand und der Spielton vermitteln euch ein Gefühl, wo sich der Ball gerade befindet und wohin ihr schlagen müsst – sogar Schmettern ist möglich. Die Spielerfahrung ist ungewohnt, aber spaßig.

6. Kugelschätzen
Beim Kugelschätzen kommt die innovative HD-Vibration der Joy-Cons voll zur Geltung: Indem ihr den Controller wie eine kleine Schachtel bewegt und schüttelt, gibt euch das Feature ein haptisches Feedback, das euch das Gefühl von echten Kugeln im Controller vermittelt. Euer Ziel ist es, deren Anzahl herauszufinden.

7. Safeknacker
In diesem Duell müsst ihr euch als Super-Bandit beweisen, indem ihr den Joy-Con wie ein Zahlenschloss an einem Tresor dreht. Der Ton und die Vibration vermitteln euch dabei ein Gefühl, als würdet ihr tatsächlich gerade einen Tresor ausräumen. Wer das Schloss zuerst knackt, gewinnt das Minispiel.

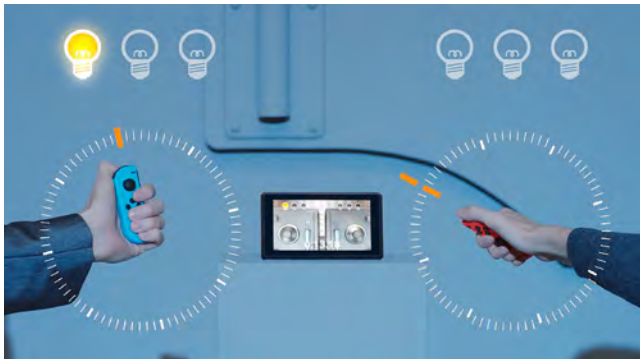
8. Tanz mir nach
Bei *Tanz mir nach* macht ein Spieler in kurzen Abständen drei Posen vor, die sein Mitstreiter ohne zu zögern nachahmen muss, danach werden die Rollen getauscht. Bei den Posen kommt es vor allem auf die Position und Ausrichtung des Joy-Cons in eurer Hand an. Je besser ihr euren Mitstreiter imitiert, desto mehr Punkte gibt's dafür.





Partyspaß in Zweierduellen

Nachdem wir *1-2-Switch* ein wenig ausprobieren konnten, stellen sich die Mehrspielerhappen auch tatsächlich als spaßig und kurzweilig heraus. Beim Kugelschätzen geht es beispielsweise darum, den Joy-Con wie eine Schachtel zu schütteln, um herauszufinden, wie viele Kugeln sich darin befinden. Dank der HD-Vibration fühlt sich das verdammt echt an und man gewinnt den Eindruck, es befänden sich wirklich kleine Metallkugeln im Controller. Beim Wettmelken ahmt ihr die Bewegung beim Melken mit dem Controller nach und versucht so, möglichst viel Milch aus der virtuellen Kuh herauszuholen. Auch das erweckt beim Spielen den Eindruck, als würde man gerade wirklich auf einem Bauernhof seine Arbeit verrichten. Im Zweierduell funktionieren alle Minispiele in *1-2-Switch*, dank des direkten Augenkontakts kommt dabei ein stärkeres Multiplayer-Gefühl auf als bei klassischen Mehrspieler-Sessions. Schön auch, dass für das Spiel kein weiteres Zubehör notwendig ist, denn die Konsole plus Joy-Cons bringt schon alles mit, was man braucht.



Im Minispiel *Safeknacker* verlasst ihr euch auf euer Gehör und die HD-Vibration der Joy-Cons, um das Schloss schneller als euer Mitspieler zu knacken.

Potenzial zum Party-Hit

Nach unseren ersten Spieleindrücken scheint *1-2-Switch* durchaus das Potenzial für einen Party-Kracher mitzubringen. Die neuartige Steuerung ist zu Beginn stellenweise beeindruckend, die bisher gezeigten Minispiele sind witzig und unkompliziert. Die innovative Idee des Spielens ohne Bildschirm ist zwar ungewohnt, funktioniert aber gut. Ärgerlich ist, dass Nintendo das Spiel der Switch nicht im Bundle beilegt. Wie Reggie Fils-Aime erklärte, wollte das Traditionsunternehmen den Preis der Konsole aber möglichst gering halten, deswegen wird auf die Beilage eines Spiels verzichtet. Damit *1-2-Switch* im Test mit Langzeitspaß punkten kann und nicht nach dem Ausprobieren im Regal verstaubt, sollte Nintendo zudem eine breite Auswahl an Minispielen und möglichst viele innovative Features liefern.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schönes Partyspiel, das der Switch eigentlich direkt beiliegen sollte."

Vor einigen Jahren habe ich neben den Nintendo-Titeln auf der Wii auch einige Bewegungsspiele der Konkurrenz gezockt. Eine gewisse Erfahrung, vor allem was Schwachstellen der verschiedenen Systeme angeht, habe ich also gesammelt. Vor diesem Hintergrund war ich positiv überrascht, wie gut die Joy-Cons der Switch die Bewegungen wahrnehmen. Persönlich hätte ich mir nur gewünscht, dass Nintendo das Party-Spiel der Konsole beilegt, meinetwegen auch für 350 Euro im Bundle. Dass sich sonderlich viele Kunden finden werden, die 50 Euro für *1-2-Switch* auf den Tisch legen, kann ich mir nämlich nur schwer vorstellen. Aber bekanntlich ist Nintendo ist ja immer für eine Überraschung gut.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Game & Wario (Wii U)
Termin: 03. März 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Da ihr beim Spielen nicht auf den Bildschirm schaut, sind Spieler in Aktion zu sehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 85 90 100

DRAGON QUEST XI

Rollenspiel Mit dem elften Teil möchte Square Enix das 30. Jubiläum der *Dragon Quest*-Reihe feiern. Und die Switch ist zur Party eingeladen.

Fans der mittlerweile schon 30 Jahre alten *Dragon Quest*-Reihe können sich derzeit nicht über einen Mangel an Spielen beklagen, immerhin beglückten uns Square Enix und Nintendo in den letzten Monaten mit gleich zwei sehr guten 3DS-Remakes zu *Dragon Quest VII* und *Dragon Quest VIII*. Weiter geht es mit dem neusten Teil der Reihe *Dragon Quest XI*, der sowohl für Nintendo Switch (und Playstation 4) als auch 3DS in Entwicklung ist und – zumindest in Japan – dieses Jahr noch erscheinen soll. Ihr fragt euch nun bestimmt, wie die Entwickler *Dragon Quest XI* auf technisch dermaßen unterschiedlichen Konsolen umsetzen möchten. Die Antwort darauf ist ebenso einleuchtend wie leicht wahnsinnig: Das Spiel wird von zwei separaten Entwickler-Teams zwei Mal von Grund auf programmiert! Während die Playstation-4-Fassung (und aller Wahrscheinlichkeit nach auch die Switch-Version) auf eine moderne und hochauflösende Grafik in der Unreal Engine 4 setzt, haben sich die Japaner für den 3DS etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Zu Beginn des Spiels erlebt ihr *DQ XI* auf dem oberen Bildschirm in der typischen niedrig aufgelösten 3D-Grafik bisheriger Handheld-Ableger der Reihe. Auf dem unteren Bildschirm wird das Spiel jedoch zeitgleich im 2D-Pixellook der alten NES-/SNES-Teile dargestellt. Jede eurer Aktionen wird dabei auf beiden Bildschirmen gleichzeitig ausgeführt. Zu einem späteren Zeitpunkt könnt ihr dann euren bevorzugten Stil wählen und diesen auf Wunsch auch wieder wechseln. Folglich wird *Dragon Quest XI* also in ganzen drei Grafikstilen entwickelt!

Auserwählter Held

Inhaltlich sollen sich die verschiedenen Fassungen des Spiels dabei aber keineswegs unterscheiden. In dem Fantasy-Abenteuer lenkt ihr die Geschicke eines Jungen aus dem ruhigen Dorf Ishi. Die Handlung setzt an seinem 16. Geburtstag ein, an dem er erfährt, dass er der wiedergeborene legendäre Held ist, der einst die Welt von Lotozetasia errettete. Angeblich obliegt ihm eine wichtige Mission, die nur er ausführen kann. Um sich selbst von seinem unerwarteten Erbe zu überzeugen, beschließt der Protagonist, in die weite Welt hinauszuziehen und sich seiner Aufgabe zu stel-

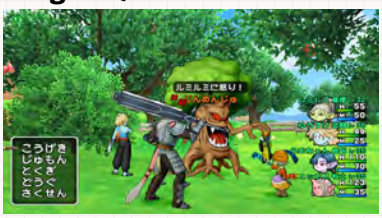
Bei seinem Abenteuer trifft der Protagonist auf einige Charaktere, die sich ihm fortan auf seiner Reise anschließen. Einer der Ersten ist der Dieb Camus hier.

Die PS4-Fassung des Spiels erstrahlt in einer schicken HD-Grafik, basierend auf der Unreal Engine 4. Wir rechnen bei der Switch-Umsetzung mit einer vergleichbaren Optik.

NOCH MEHR DRAGON QUEST FÜR DIE SWITCH

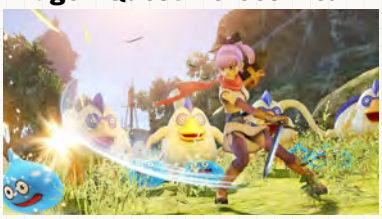
Neben *Dragon Quest XI* sind noch weitere Serienableger für Nintendos Neue in Entwicklung.

Dragon Quest X



Seit seinem Release für Wii im August 2012 erweiterte Square Enix die Auswahl an Plattformen, auf denen man das MMORPG in Japan spielen kann, bereits um die Wii U, den 3DS, Mobile-Geräte und den PC. Und jedes Mal gingen westliche Spieler erneut leer aus. Dieses Jahr sollen eine PS4- und Switch-Fassung in Japan folgen. Vielleicht klappt es ja dieses Mal mit einer Übersetzung? Angesichts der großen Installationsbasis der PS4 in westlichen Gefilden würde sich Square Enix ansonsten viele potenzielle Kunden durch die Lappen gehen lassen. Und wäre dieser Schritt getan, wäre eine lokalisierte Switch-Umsetzung kein großer Aufwand mehr. Dank der fehlenden Regionalsperre der Switch bleibt uns im Notfall diesmal zumindest noch der Import.

Dragon Quest Heroes 1 & 2



Die beiden *Dragon Quest Heroes*-Spiele sind eine Mischung aus den gewohnten Serientraditionen und den Massenschlachten aus den *Warriors*-Titeln von Entwickler Omega Force. Anders als etwa bei *Hyrule Warriors* weisen *Dragon Quest Heroes 1 & 2* deutlich mehr Rollenspiel-Elemente auf und es geht nicht um die Eroberung von Festungen. Dennoch seid ihr auch hier fast durchgehend damit beschäftigt, Unmengen an Gegnern zu erledigen. *Dragon Quest Heroes 1 & 2* werden in Japan zum Launch-Tag als Doppelpack für Nintendo Switch für umgerechnet etwa 75 Euro erhältlich sein. Ob und wann wir in Europa damit rechnen können, verrät Square Enix noch nicht. Eine Umsetzung ist aber extrem wahrscheinlich, da auch die PS4-Fassungen den Sprung in den Westen geschafft haben.

len. Serientypisch schließen sich euch auf der Reise noch weitere Recken wie der etwas ruppige, aber zuverlässige Dieb Camus an. Basierend auf dem bereits veröffentlichten Intro-Video wird die Heldengruppe im Verlauf des Spiels um fünf weitere Charaktere erweitert, die laut den Entwicklern zu einem späteren Zeitpunkt noch näher vorgestellt werden sollen.

Traditionell

Die bisher gezeigten Spielszenen machen klar, dass die Reihe auch mit dem elften Teil ihren Tugenden und üblichen Spielmechaniken treu bleiben wird. Unklar ist noch, ob es ein Klassensystem wie etwa in *Dragon Quest IX* oder fest zugewiesene Klassen zu dem jeweiligen Charakter wie etwa in *Dragon Quest VIII* geben wird.

Ob die Kämpfe auch im elften Serienteil wieder rundenbasiert sind, haben die Entwickler noch nicht bestätigt. Dieser Screenshot legt das aber durchaus nahe.

Auf dem 3DS steht euch sowohl eine 3D-Grafik (oben) als auch eine 2D-Ansicht (unten) zur Wahl. Coole Idee!

Die Kämpfe scheinen derweil erneut rundenbasiert zu sein, auch wenn eine offizielle Bestätigung von den Entwicklern noch nicht getroffen wurde. Neu mit dabei ist die Möglichkeit, auf eurer Reise ein Camp aufzuschlagen. Beim Campen kann sich eure Heldengruppe nicht nur von den Strapazen des Abenteuers ausruhen, ihr erhaltet dann auch Zugriff auf ein Crafting-Feature. Außerdem wird euer Held in *Dragon Quest XI* sowohl auf einem Pferd als auch auf einem Drachen reiten können. Ob das immer möglich ist und was vor allem Letzteres für die Fortbewegung durch die Spielwelt bedeutet, behält Square Enix noch für sich. Eine Veröffentlichung im Westen ist bisher nicht offiziell bestätigt, der *Dragon Quest*-Produzent Yu Miyake deutete eine solche aber in einem Interview Ende 2016 an. Ganz davon abgesehen ist es natürlich in Nintendos Interesse, die Switch weltweit mit möglichst vielen spannenden Spielen zu versorgen, weshalb wir fest mit einem West-Release rechnen. Es bleibt nur die Frage, ob wir in Europa auch schon dieses Jahr loslegen dürfen oder uns wie so oft doch etwas länger gedulden müssen.

Viktor Eippert

MEINUNG
ViktorEippert

„Ich kann es kaum erwarten, die wunderschöne neue Spielwelt zu entdecken!"

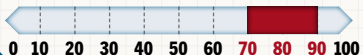
Keine Frage, ich hatte verdammt viel Spaß mit den beiden 3DS-Remakes von *Dragon Quest VII* und *Dragon Quest VIII*. Doch trotzdem ist es schon verdammt lange her, dass es ein komplett neuer Hauptteil zu uns geschafft hat. Daher kann ich es kaum noch erwarten, bis *Dragon Quest XI* offiziell für eine Veröffentlichung im Westen bestätigt wird und dann auch hier erscheint. Die bisher gezeigten Spielszenen – insbesondere die hochauflösende Version, mit der ich fest für die Switch rechne – sehen echt super aus. Vor allem reizt mich aber die Erkundung der neuen Spielwelt, denn das ist seit jeher einer der besten Aspekte an den *Dragon Quest*-Titeln.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix/ORCA Inc./Tyologic Inc.
Alternative: Dragon Quest VIII: D. R. d. v. K. (3DS)
Termin: Nicht bekannt (2017 in Japan)

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Hersteller und zeigen die PS4-Version sowie die 3DS-Fassung.

WERTUNGSTENDENZ



XENOBLADE CHRONICLES 2

Hurra, die niedlichen Nopon sind auch wieder mit am Start! Ob wir auch wieder jemanden in unserer Truppe dabeihaben werden?

Rollenspiel Eine große Serie auf einer kleinen Konsole: Monolith Soft ist nicht untätig geblieben und arbeitet an einer *Xenoblade*-Fortsetzung!

Herrschte auf der Wii U noch eine regelrechte Rollenspielflaute, können sich Fans des vornehmlich im Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich angesiedelten Genres auf der Switch schon jetzt auf jede Menge RPGs freuen. Ob nun *Dragon Quest XI*, *Disgaea 5*, *Skyrim*, *Project Octopath Traveler* oder *Shin Megami Tensei*: Das Portfolio ist breit aufgestellt und deckt bereits jetzt viele Geschmäcker ab. Vom absoluten Highlight *Xenoblade Chronicles 2* haben wir dabei noch gar nicht gesprochen. Nach den mehr als zufriedenstellenden Verkaufszahlen des Wii-U-Knallers *Xenoblade Chronicles X* war es nur eine Frage der Zeit, wann der Entwickler Monolith Soft eine Fortsetzung der Serie ankündigt. Mussten wir nach der Enthüllung des Open-World-Titels für Nintendos scheidende Konsole noch ziemlich lange auf den Release warten, sieht es auf der Switch schon bedeutend besser aus. Bereits in diesem Jahr soll *Xenoblade Chronicles 2* für den Konsolen-Handheld-Hybrid erscheinen.

Ungewisse Zukunft

Dieses Zeitfenster erscheint uns angesichts der gegenwärtig dünnen Informationslage über das Spiel noch als sehr vage, zumal nicht bekannt ist, ob eine weltweit gleichzeitige Veröffentlichung angestrebt wird. Der erste Trailer präsentierte aber schon mal genau das, was man sich von einem Vertreter der *Xenoblade*-Reihe vorstellt. Die fast schon obligatorische grüne Wiese mit einem blauen, wolkenüberzogenen Himmel gab es ebenso zu sehen wie einen stimmigen Marktplatz und einen weiträumigen Hangar. Ob es wieder humanoide Mechs geben wird, bleibt aber abzuwarten. Zumindest einer der im Video gezeigten Charaktere trug so etwas wie einen futuristisch angehauchten Plug Suit – auf ein Mittelalter-Setting setzt daher wohl auch *Xenoblade Chronicles 2* nicht. Rechnet aber damit, dass es verschiedenste Reittiere geben wird, darunter etwa eine weiße Raubkatze. Sollte es euch dabei an Komfort mangeln, dürft ihr euch auch ganz luxuriös auf ein riesiges Luftschiff begeben und damit den Himmel unsicher machen.

Marco Cabibbo

Einer der wenigen Charaktere, die es im ersten Trailer zu sehen gab. Um wen es sich bei diesem Rotschopf handelt, erfahren wir erst in den kommenden Monaten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Im Grunde hoffe ich als Mecha-Fanboy nur auf einen ansprechenden Doll-Ersatz."

Ein wunderschönes Himmelspanorama, an dem ein riesiger, fliegender Wal vorbeizieht – die Sache ist klar, ein neues *Xenoblade Chronicles* ist in der Mache. Dass Nintendo weiterhin an der beliebten *Xenoblade*-Serie festhält, begrüße ich sehr. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass der Titel in dem großen RPG-Aufgebot nicht untergeht. Der Quasi-Vorgänger auf der Wii U hatte ja noch leichtes Spiel und nicht besonders viel Konkurrenz. Außerdem wünsche ich mir, dass Monolith Soft jede Menge Features vom Wii-U-Titel in die Fortsetzung überträgt. Mit einem eigenen Doll-Schwadron durch die Spielwelt zu düsen war eine der schönsten Erfahrungen, die ich auf der Konsole erleben durfte.

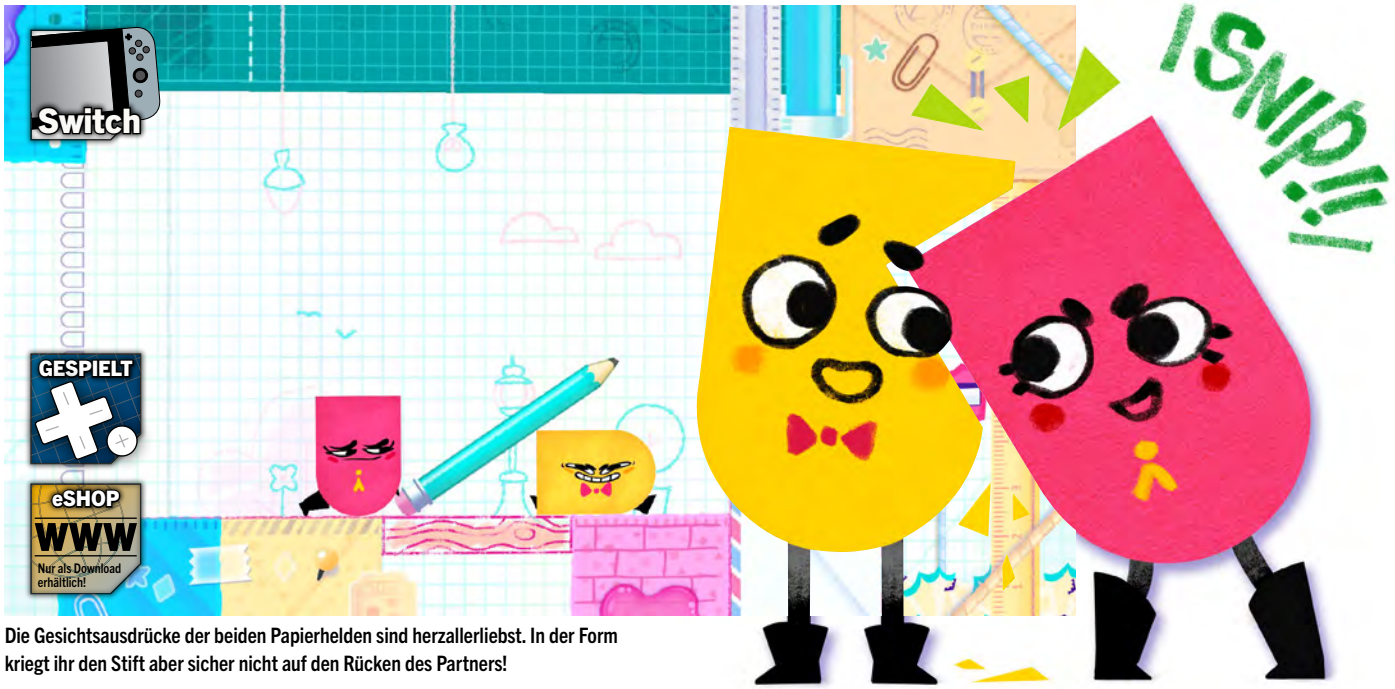
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Alle drei Screenshots haben wir aus dem ersten Trailer entnommen, der Mitte Januar bei der Switch-Präsentation gezeigt wurde.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Die Gesichtsausdrücke der beiden Papierhelden sind herzallerliebst. In der Form kriegt ihr den Stift aber sicher nicht auf den Rücken des Partners!

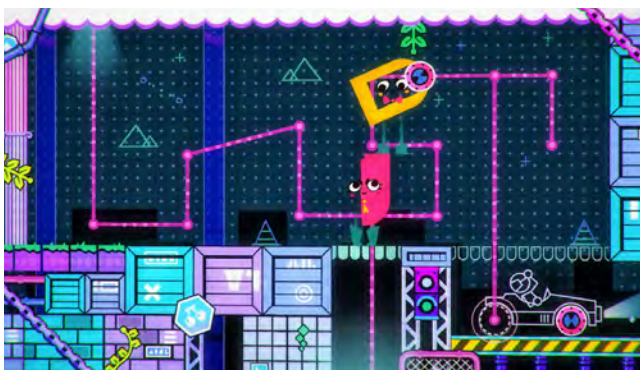
SNIPPERCLIPS

Geschicklichkeit Die zwei ergänzen sich perfekt: Löst mit Snip und Clip Rätsel, die nicht nur die grauen Zellen, sondern auch eure Geschicklichkeit auf die Probe stellen.

Halb in der Ecke versteckt vegetierte *Snipperclips* auf dem Switch-Event in Offenbach vor sich hin, doch das hielt uns nicht davon ab, mehrmals (!) vorbeizukommen und in den fünf spielbaren Levels an unseren Partnern herumzuschnippeln!

Schnipp-schnapp

Schon das Artwork verrät: *Snipperclips* ist in erster Linie als kooperatives Spiel für zwei Personen mit Nintendo Switch gedacht, allerdings soll es auch einen Einzelspielermodus geben. Die Aufgaben, die *Snipperclips* uns stellt, hören sich verlockend simpel an. Wir sollen etwa gemeinsam einen stumpfen Bleistift in den Spitzer bugsieren. Die Physik macht das zu einem anspruchsvollen Unterfangen: Der Stift kippt und rutscht uns den runden Buckel hinab! Wir müssen zusammenarbeiten, um das Rätsel zu lösen. Wenn die beiden Spielfiguren sich überlappen, reicht ein Knopfdruck, um den verdeckten Part des anderen abzuschnippeln. Außerdem können wir unsere Form drehen und wenden. Auf diese Weise modellieren wir unseren Partner zur Rampe und uns zu einer Art dünnem Haken, sodass wir den Stift vorsichtig auf den Vorsprung und in den Spitzer hebeln. Auch die anderen Aufgaben, bei denen man unter anderem Ballons zum Platzen bringen und einen Basketball ins Netz befördern muss, sind ohne Planung und Zusammenarbeit nicht zu bewältigen. Für gute Laune während des Knobelns sorgen die schrägen Gesichtsausdrücke der kleinen Papierfetzen. Spielerisch bietet *Snipperclips* mehr Anspruch als die Minispielsammlung *1-2-Switch* bei gleichem Spaßfaktor. Wie Umfang und Einzelspielermodus abschneiden, wissen wir in wenigen Wochen, wenn der Titel für Nintendo Switch erscheint. Übrigens: *Snipperclips* hieß nicht immer so, im Jahr 2015 war das ehemalige Indie-Projekt unter dem Titel *Friendshapes* bekannt. Aber der Name ist egal: das hier ist ein echter Geheimtipp für alle, die sich eine Nintendo Switch zum Start holen. ■ **Katharina Reuß**



Der Reifen muss ans Auto – und das ist schwieriger als es aussieht! Nur mit Teamwork gelangt das Rad nach unten rechts ans Ziel.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Eine echte Überraschung, die ich beinahe übersehen hätte."

Dieses Kleinod hat mir von allen Titeln, die ich bislang auf der Switch ausprobiert habe, am meisten Freude bereitet. Mag daran liegen, dass man mit einem Partner spielt und dabei nicht bloß simpel Knöpfe drücken muss wie bei *1-2-Switch*. Allerdings habe ich noch ein paar Fragezeichen über dem Kopf, etwa, wie umfangreich *Snipperclips* sein wird, wie der Einzelspielerpart aussieht und wie es um den Wiederspielwert bestellt ist. Zudem muss ich feststellen, dass das Spiel die einzigartige Hardware der Switch (bislang) nicht ausnutzt, man könnte die Idee auch auf allen anderen Plattformen umsetzen. Nichtsdestotrotz: süße Optik, spaßiges Spielprinzip!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Scribblenauts
Termin: März 2017

Screen-Info: Die Bilder stellte Nintendo auf dem Presse-Server zur Verfügung. *Snipperclips* sieht haargenau aus wie auf den Screenshots.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

STEEP

Switch

Sportspiel Ubisofts verschneites Extremsportspektakel erklimmt bald auch die Gipfel der neuen Nintendo-Konsole. Ob hier wohl das fragwürdige Always-Online-Konzept aufgeht?

MEINUNG
Christian Dörre

„Cool präsentierter, Freiheit zelebrierender Extremsport mit blöder Online-Pflicht."

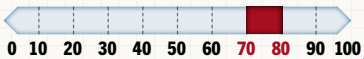
Steep ist ein richtig gutes Spiel, das ein wenig unter seinem Konzept leidet. Der Multiplayer zündet nämlich nicht und macht damit die immer benötigte Online-Verbindung überflüssig. Zudem bietet der Titel etwas zu wenig Umfang gemessen an der Größe der genial gestalteten Spielwelt. Die verschiedenen Sportarten machen aber richtig Spaß und steuern sich auch noch gut und präzise. Trotz teils fordernder Challenges bleibt *Steep* dadurch stets motivierend. Wir hoffen deshalb, dass unsere Kritikpunkte für die Switch-Version ausgebügelt werden. Wir fordern: Weg mit dem Online-Zwang! Den braucht niemand. Dafür bitte direkt die bis dahin erschienenen DLCs für die anderen Konsolen sofort auf das Modul packen. Dann passt auch der Umfang.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Annecy
Alternative: Ein *Tony Hawk*-Titel auf dem Gamecube
Termin: 2017

Screen-Info: Für den Artikel benutzten wir offizielle Bilder der PS4- und Xbox-One-Fassungen. Es gibt noch keine Screenshots zur Switch-Version.

WERTUNGSTENDENZ



Schneehasen mit PS4, PC oder Xbox One dürfen bereits seit Anfang Dezember eisige Gipfel hinunterschlittern, nun wurde Ubisofts Extremsportspektakel auch für die Nintendo Switch angekündigt. In *Steep* stehen für euch sechs Berge innerhalb von vier Alpenregionen als Spielwelt bereit, die ihr mit Skiern, einem Snowboard, in einem Wingsuit oder als Paraglider erkundet. Die Besonderheit: Kommt ihr zum Stillstand, dürft ihr per praktischem Ring-Menü sofort die Sportart wechseln.

Spaßiges Schneegestöber

Ihr erkundet die Berge aber natürlich nicht nur, sondern stürzt euch in allerhand spaßige Challenges. Als Paraglider versucht ihr beispielsweise die Windströmung zu nutzen, um an Checkpoints heranzukommen, auf Skiern und Board versucht ihr möglichst waghalsige Tricks zu zeigen und im Wingsuit springt ihr vom Gipfel, jagt mit wenigen Millimetern Abstand an eisigen Felsen vorbei, navigiert durch Kluften und hofft, euch nicht das Genick zu brechen. Letzteres gehört allerdings zum Spiel dazu, denn *Steep* ist fordernd und ihr werdet scheitern. Die Challenges sind aber stets motivierend und mit nur einem Knopfdruck startet ihr die Aufgabe erneut. Der etwas magere Umfang von ca. 15 Stunden Spieldauer stößt hingegen sauer auf, da dann plötzlich keine Challenges mehr da sind und somit die Luft raus ist.

Warum denn online?

Zudem leidet der Titel auf den anderen Konsolen unter seinem Multiplayer-Fokus, denn niemand will *Steep* online zocken, die Server sind leer. Normalerweise sollte man überall in der Spielwelt auf andere Gamer treffen und mit diesen gemeinsam spielen können. Deshalb setzt *Steep* auch auf eine ständige Verbindung mit dem Internet. Hier hat man sich bei Ubisoft verkalkuliert. Wir hoffen auf Abschaffung der unnötigen Online-Pflicht. Gerade auch im Hinblick auf die noch undurchsichtige Preisstrategie für Online-Gaming auf der Switch. **Christian Dörre**

Keine Piste zu steil, kein Gebirge zu steinig. Ihr dürft insgesamt sechs Berge zu Fuß, auf Brettern, mit Gleitschirm oder im Wingsuit vollkommen frei erkunden.

Schon der Startbildschirm stellt eine gelungene Reminiszenz an vergangene *Sonic*-Tage dar, inklusive Pseudo-3D und der ikonischen Fingerbewegung des Flitze-Igels.

SONIC MANIA

Switch | GESPIELT | eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Jump & Run Der Wii U bleibt's verwehrt, doch auf der Switch startet der blaue Flitze-Igel im Retro-Abenteuer *Sonic Mania* durch. Aber was kann das rasante Hüpf-Abenteuer spielerisch?

Wirklich überraschend war es nicht, als Sega anlässlich der Switch-Enthüllung das bereits für PS4 und Xbox One bestätigte *Sonic Mania* auch für Nintendos neue Konsole ankündigte. Dass wir es beim Enthüllungs-Event sogar schon selbst ausprobieren konnten, kam aber doch etwas unerwartet. Was wir zu spielen bekamen, fühlte sich sehr gut an und stellte eine interessante und spaßige Rückbesinnung auf die ganz frühen *Sonic*-Tage dar, als 3D-Ableger noch nicht einmal eine Idee in den Köpfen der Entwickler waren. Tatsächlich handelt es sich bei *Sonic Mania* sogar um ein Teil-Remake des ersten *Sonic the Hedgehog*: Anstatt jedoch das alte Abenteuer mittels einer neuen Optik aufzupeppen, bleibt technisch alles (fast) beim Alten und dafür wird Inhaltlich geklotzt und nicht gekleckert. Zusätzlich zu bekannten Levels haben es jede Menge veränderte Versionen bekannter Welten ins Spiel geschafft – da verändert sich mal die komplette Levelstruktur, uns erwartet ein neuer Boss oder eine andere Überraschung sorgt dafür, dass sich auch Serien-Veteranen nicht langweilen. Hinzu kommt eine völlig neue Attacke, welche Sonic das Leben erleichtert: der sogenannte Drop Dash, der dafür sorgt, dass der blaue Düse-Igel nach einem Sprung direkt in eine Spin-Attacke übergehen und mit einem Affenzahn durch die 2D-Welt sausen kann. Dieser fühlt sich außerordentlich gut an, ohne das bekannte und beliebte Spielgefühl massiv zu verändern.

Anstatt eins zu eins die bekannten Levels und Bosse zu implementieren, warten die Entwickler im 2D-Hüpfspaß mit einer Mischung aus alten und neuen Elementen auf.

Alte Tugenden, neues Spiel?

Sonic Mania muss beweisen, dass es diese Balance zwischen bekannten und frischen Elementen über die ganze Spielzeit hinweg halten kann. Zudem beibt abzuwarten, ob – bei aller Liebe zu den frühen *Sonic*-Spielen – der Nostalgie-Faktor ausreicht, um auch heute noch für ein herausragendes Sprung-Abenteuer zu sorgen. Wir sind allerdings zuversichtlich und freuen uns darauf, mit Sonic sowie den ebenfalls angekündigten Figuren Tails und Knuckles durch die Gegend zu sausen!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Keine Experimente, sondern klassisches *Sonic*-Feeling pur – ich freue mich drauf!"

Ich gehöre nicht zu jenen, die Sonics 3D-Ausflüge verteufeln; tatsächlich hatte ich mit einigen der Titel richtig viel Spaß. Allerdings, dieses „einige Titel" ist nicht zufällig gesetzt, denn in den letzten Jahren haben sich die 3D-Trips in viel zu großer Regelmäßigkeit als richtig miese Rohrkrepierer entpuppt. Ich begrüße es also, dass man sich bei Sega – wieder mal – auf das besinnt, was den Sause-Igel einst groß gemacht hat, und versucht, ihn damit wieder auf die Qualitätssiegesstraße zu befördern. Die Idee, bekannte Levels und Ideen mit neuen Abschnitten und Gameplay-Elementen zu vermengen, finde ich zudem sehr spannend! Auf meiner Switch wird der Titel definitiv ein Zuhause finden.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Tantalus Media
Alternative: Rayman Legends (Wii U)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Segas Homepage zum Spiel. So wie hier sieht der Titel auch in Bewegung aus, wie wir bestätigen können.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Weitere Spiele für Nintendo Switch: Natürlich werkeln die Entwickler bei Nintendo und anderswo, neben Mario, Zelda und Co., auch an weiteren Spielen. Wir stellen euch die spannendsten vor!

SUPER BOMBERMAN R

Switch

GESPIELT

Action 1985 erblickte Bomberman das Licht der Welt. Nun ist er auf der Switch zurück!

In der typischen Draufsicht kämpft ihr euch in *Super Bomberman R* zum Erfolg.

In letzter Zeit ist es relativ ruhig um Bomberman, den kleinen Roboterjungen geworden. Das ändert sich bereits am 03. März mit der Veröffentlichung von *Super Bomberman R* für Nintendo Switch: Für etwa 50 Euro erwartet euch direkt zum Start der neuen Konsole ein Ableger der Serie, der das klassische Spielsystem in einem zeitgenössischen Gewand präsentiert. Durch insgesamt satte 50 Arenen müsst ihr euch im neuen Teil kämpfen, indem ihr Bomben werft, taktisch vorgeht und eure Gegner fertigmacht. Das könnt ihr entweder alleine oder zu zweit im Story-Modus oder mit bis zu sieben weiteren Mitspielern im lokalen Multiplayer oder Online-Modus tun. Obendrein erwarten euch neben den altbekannten Gegnern auch die kunterbunten Bomberman-Geschwister und fordernde Boss-Kämpfe.

Johannes Gehrling

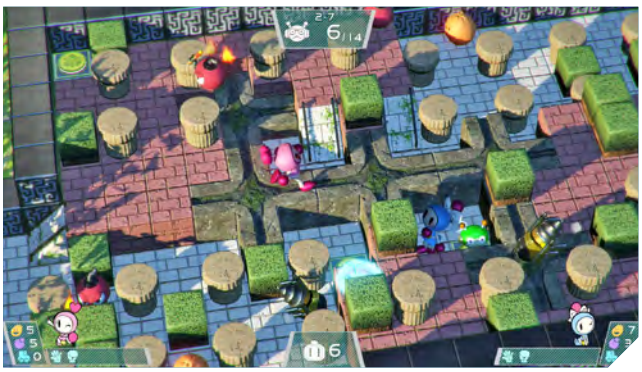
INFOS

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Alternative: Nintendo Land (Wii U)
Termin: 03. März 2017

Screen-Info: Das neue *Bomberman* setzt auf das klassische Action-Spiel in modernem Gewand. Das sieht richtig gut aus!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Dank der Rechenpower der Switch sieht *Bomberman* so gut wie nie zuvor aus.

FIRE EMBLEM WARRIORS

Switch

Action Link hat die Vorhut ins Feld geführt, nun übernehmen Lucina und Co.

Einer gegen, nun ja, alle: *Fire Emblem Warriors* verspricht, episch zu werden.

Von vielen geliebt, von ebenso vielen gehasst: Seit nunmehr über 20 Jahren gibt einem die *Dynasty Warriors*-Serie die Gelegenheit, historische Konflikte im alten China nachzuspielen. Dass sich das zuweilen etwas monotone Spielprinzip auch auf andere Serien übertragen lässt, bewies *Hyrule Warriors*. Nach dem großen Erfolg ist nun *Fire Emblem* an der Reihe und wird das nächste *Warriors*-Spiel auf der Switch sein. Viel zu sehen gab es von dem Titel bislang noch nicht. In einem ersten Teaser durfte man aber Chrom aus *Fire Emblem Awakening* dabei zuschauen, wie er sich durch ein Regiment aus namenlosen Soldaten schnetzelte. Es kann aber schon als gesichert betrachtet werden, dass *Fire Emblem Warriors* ein sehr umfangreiches Best of aus allen bisherigen Titeln der beliebten Reihe sein wird.

Marco Cabibbo

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo
Alternative: Hyrule Warriors (Wii U)
Termin: 3. Quartal 2017

Screen-Info: Die beiden Bilder wurden von uns dem ersten Teaser entnommen, der erstes Gameplay vom Spiel präsentierte.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Zumindest Chrom gilt schon jetzt als gesicherter, spielbarer Charakter.

Ein toller Spaß: Besonders im Multiplayer weiß *Puyo Puyo Tetris* zu begeistern.

Zwischen den Matches kommt es zu lustigen und süßen Dialogen.

PUYO PUYO TETRIS

Geschicklichkeit Wenn zwei Knobel-Klassiker aufeinandertreffen, freut sich der Spieler.

Im Westen ist der superbe Kulttitel *Tetris* wohlbekannt. Immerhin hat das russische Geschicklichkeitsspiel dafür gesorgt, dass der Game Boy zu einem wahren Verkaufserfolg wurde – und auch so mancher Elternteil begeistert zum grauen Handheld griff. *Puyo Puyo* aus dem Hause Sega hingegen ist vermehrt im asiatischen Raum eine große Nummer. Spielerisch haben die beiden Serien sogar jede Menge gemeinsam, geht es doch hauptsächlich darum, verschiedene Objekte so zu platzieren, dass sie sich möglichst schnell wieder auflösen und das Punktekonto auffüllen. *Puyo Puyo Tetris* kombiniert nun das Spielprinzip beider Serien und vereint es in einen gemeinsamen Titel. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den verschiedenen Mehrspielermodi, denn *Puyo Puyo Tetris* funktioniert am besten, wenn man es gegeneinander spielt. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an einem Match teilnehmen und sich gegenseitig überschüssige Blöcke und Puyos zuschieben. Oftmals kommt es sogar vor, dass beide Spiele in einer Partie kombiniert werden und ihr binnen weniger Augenblicke umdenken müsst. Profis hingegen sehen darin frühzeitig eine Chance, das Match für sich zu entscheiden. ■ **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Tetris Ultimate (3DS)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Die Screenshots auf dieser Seite entsprechen optisch dem, was es auf der Switch zu spielen geben wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DISGAEA 5 COMPLETE

Taktik-Rollenspiel Nach langer Pause die Rückkehr auf eine Nintendo-Konsole.

Die auf Playstation-Plattformen groß gewordene Taktik-Rollenspiel-Reihe *Disgaea* ist vor allem für ihre schrägen Charaktere und Stories, ein vielschichtiges Taktik-Gameplay und absurde Ausmaße bekannt. Letzteres bezieht sich nicht nur auf den enormen Umfang jedes Disgaeas, sondern auch auf die immensen Mengen an Charakterklassen, Items sowie die absurd hohen Charakterstufen und Schadenswerte, die man erreicht kann. Mit *Disgaea 5 Complete* kehrt die Reihe zum ersten Mal seit der DS-Umsetzung des ersten Teils auf Nintendo-Plattformen zurück. Wie der Name schon andeutet, sind in der Switch-Umsetzung sämtliche zuvor erhältlichen DLC-Inhalte bereits vom Fleck weg mit an Bord. Ansonsten haben die Entwickler bisher keine Ergänzungen oder Verbesserungen zu der Mitte 2015 veröffentlichten PS4-Fassung verkündet. ■ **Viktor Eippert**

INFOS

Hersteller: NIS America
Entwickler: Nippon Ichi Software
Alternative: Fire Emblem Fates (3DS)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt vom Entwickler und zeigen bereits die Switch-Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In den Kämpfen spielen die Objekte auf der Karte mitunter eine wichtige Rolle.

Die abstruse Handlung wird komplett in Dialogfenstern erzählt.

Der jüngste Xenoverse-Ableger lädt zu packenden Kämpfen mit Freunden ein.

Das Action-Rollenspiel wirbelt die klassische Geschichte auf.

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Action Auf spannender Zeitreise mit Son Goku und Co. – bald auch auf der Switch!

INFOS

Hersteller: Namco Bandai Entertainment
Entwickler: Dimps
Alternative: Dragon Ball Fusions (3DS)
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller und zeigen Szenen der PS4-Fassung. Wir gehen davon aus, dass die Switch-Version ähnlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Man stelle sich nur vor: Mehr als sieben Jahre liegt das letzte *Dragon Ball*-Abenteuer auf einer Heimkonsole von Nintendo zurück. Der letzte Titel, der über die TV-Bildschirme flimmerte hieß *Dragon Ball: Revenge of King Piccolo* und erzählte die Geschichte des jungen Son Goku, basierend auf Anime und Manga. Doch das soll sich nun ändern! Namco Bandai plant, das Spiele-Repertoire der kommenden Switch um *Dragonball Xenoverse 2* zu erweitern. Für PC, Playstation 4 und Xbox One erschien der bisher umfangreichste Action-Prügler schon im Oktober vergangenen Jahres. Die Switch-Version ist noch in der Mache, ein konkreter Release-Termin ist daher noch nicht bekannt. Gleichwohl ließ der Publisher in einer Pressemeldung verlauten, dass auch die Switch-Portierung über einen lokalen Koop-Modus verfügen wird. Schlachten mit euren Freunden steht also nichts im Wege. Wir sind auf die Umsetzung gespannt.

Christian Alo

Von der rechten Seite stürmen unentwegt neue Monsterhorden heran.

Maximal drei von insgesamt zwölf Helden dürft ihr in die Schlacht führen.

HAS-BEEN HEROES

Rollenspiel Held war doch jeder schon mal irgendwo, ob im Alltag oder Zuhause an der Videospielkonsole.

INFOS

Hersteller: Gametrust
Entwickler: Frozenbyte
Alternative: –
Termin: 28. März 2017

Screen-Info: Sowohl das linke als auch das rechte Bild wurde uns von den Entwicklern zugeschickt. Exakt so wird das Spiel am Ende aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Was tut man nicht alles für den Adel: Weil den beiden Zwillingstöchtern des Königs nichts Besseres einfällt als auf der Prinzessinnen-Akademie studieren zu wollen, muss eine Eskorte aus mutigen Helden her. Dummerweise liegt zwischen dem heimischen Schloss und dem nächsten Hörsaal eine schier unendlich große Schar an Dämonen und Monstern, die es zu bekämpfen gilt. Hierzu versammelt ihr bis zu drei Helden (insgesamt stehen 12 zur Auswahl) und geleitet die beiden Prinzessinnen sicher zum anderen Ende des Levels. Das Quintett bewegt sich dabei automatisch, ebenso wie die immer größer werdende Horde von Gegnern. Eure Aufgabe ist es, die unterschiedlichen Fähigkeiten eurer Truppe im richtigen Moment einzusetzen und die Horde auf Abstand zu halten. Im Spielverlauf stehen euch hierzu über 300 Zaubersprüche und 200 verschiedene Items zur Verfügung. Eine ideale Kombination soll es laut Entwickler nicht geben, denn jeder Run soll sich von den anderen unterscheiden. *Has-Been Heroes* wird kein Vollpreistitel, sondern stattdessen wohl ein nettes, kleines Indie Game werden.

Marco Cabibbo

Geht mit den anderen Inselbewohnern auf Tuchfühlung!

So einsam wie sie scheint, ist diese Insel wohl nicht.

RIME

Adventure Ein Junge, ein Fluch und eine sehr klare Aufgabe: Entkommt von der Insel!

Eine eigene, einsame Insel hat sich wohl jeder schon einmal gewünscht. Der junge Held in *Rime* weiß sein Glück nicht unbedingt zu schätzen, das mag aber auch an dem rätselhaften Fluch liegen, der auf dem Eiland liegt. Die Open World-Umgebung erkundet der Junge aus der Third-Person-Perspektive, indem er Rätsel löst, kommt er dem Geheimnis und dem Fluchtweg Stück für Stück näher. Bei der ersten Vorstellung des Spiels im Jahr 2014 erregte der Titel vor allem durch den Stil Aufsehen, Journalisten und Fans verglichen das Abenteuer mit *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Ico* und *Journey*. Ob *Rime* auch spielerisch in die gleiche Liga wie diese erstklassigen Titel gehört, das wird sich erst im Mai zeigen. Das Konzept aber verspricht schon jetzt ein einzigartiges Erlebnis mit einem unglaublich charmanten Grafikstil. Der Preis für *Rime* steht noch nicht fest und ob es sich um ein Download- oder ein Retail-Spiel handelt, ist auch noch unklar. Auf jeden Fall wird nicht nur die Nintendo Switch beehrt, sondern auch alle anderen gängigen Plattformen wie PC, PS4 und die Xbox One. Da bleibt zu hoffen, dass die Fassung für die Switch die besonderen Eigenschaften der einzigartigen Hardware nutzt! ■ **Katharina Reuß**

INFOS

Hersteller: Grey Box
Entwickler: Tequila Works
Alternative: Zelda: TWW HD (Wii U)
Termin: Mai 2017

Screen-Info: Da das Spiel noch nicht erschienen ist, handelt es sich um Hersteller-Shots. Auch die restlichen Fassungen werden erst im Mai veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FAST RMX

Rennspiel Der Münchner Entwickler Shin'en bringt seinen futuristischen Racer auch auf die Switch.

Ein neues *F-Zero* blieb uns Nintendo auf der Wii U leider schuldig, als Ausgleich sprang aber das Entwicklerstudio Shin'en ein und veröffentlichte mit *Fast Racing Neo* einen nicht weniger tollen Science-Fiction-Racer für die Nintendo-Konsole. Mit *Fast RMX* sind die Münchener diesmal sogar (fast) direkt zum Start der Switch dabei, denn der Titel erscheint bereits im März. Im Grunde handelt es sich dabei um eine aufgebohrte Fassung der Wii-U-Version. Im Klartext: Die 16 Strecken der ursprünglichen Fassung und alle Fahrzeuge sind mit an Bord. Außerdem soll es, laut Entwickler, im fertigen Spiel 14 weitere, ganz neue Rennpisten geben. Diese strotzen natürlich nur wieder so vor futuristischen Elementen und beeindruckenden Landschaften. Der Download-Titel unterstützt sowohl die Joy-Cons als auch den Pro-Controller und läuft im Gegensatz zur Wii-U-Version konstant mit 60 FPS bei einer Auflösung von 1080p (am TV). Für den Langzeitspaß nebem dem Einzelspieler-Modus sorgen ein lokaler Mehrspieler-Modus für bis zu vier Kontrahenten und der Online-Modus für maximal acht Fahrer. Spieltechnisch setzt *Fast RMX*, wie sein Vorgänger, auf extrem rasante Rennen und verschiedenfarbige Phasen, die ihr flott wechseln müsst, um einen Boost zu bekommen. ■ **Johannes Gehrling**

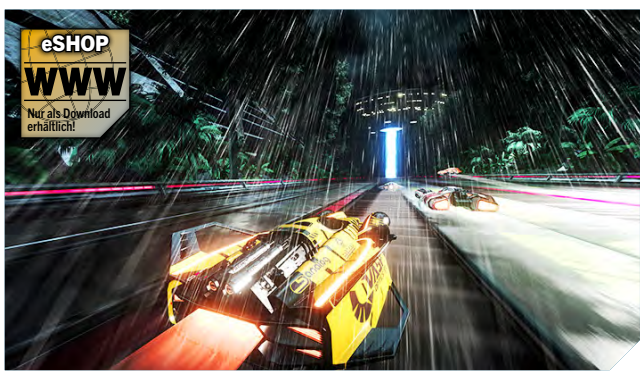
INFOS

Hersteller: Shin'en
Entwickler: Shin'en
Alternative: Fast Racing Neo (Wii U)
Termin: März 2017

Screen-Info: *Fast RMX* ist aus technischer Sicht eine aufgebohrte Version der Wii-U-Fassung. Das heißt: 60 FPS bei 1080p, gepaart mit atemberaubender Grafik.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Auf der Switch sieht das Rennspiel noch besser aus als damals auf der Wii U.

Besonders im Mehrspieler-Modus macht das futuristische *Fast RMX* so richtig Spaß.

Immer noch so wuchtig wie früher: Chun-Lis patentierter Lightning Kick!

Wer möchte, darf das Fighting Game auch in der Originalauflösung spielen.

ULTRA STREET FIGHTER 2 THE FINAL CHALLENGERS

Beat 'em Eine Legende betritt den Ring zum wiederholten Male. Doch wie wird sie sich dieses Mal wohl schlagen?

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Super Street Fighter 2: TNC (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Das Bildmaterial haben wir Capcoms Server entnommen und es entspricht dem, was wir vom Spiel selbst anzocken durften.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mario, Zelda und Co. sind für eine neue Nintendo-Konsole immer gesetzt. *Street Fighter* hingegen ist eine Reihe, mit der man nicht unbedingt rechnen sollte – erst recht nicht mit einem Update von *Street Fighter 2*, das einst auf dem Super Nintendo zu den erfolgreichsten Spielen der Konsole gehörte. Exklusiv für die Switch arbeitet Capcom nun aber tatsächlich an *Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers*. Was zunächst wie ein gar nicht mal so lustiger Scherz klingt, entpuppt sich auf dem ersten Blick auch fast wie einer. So hat Capcom für das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Comic-Studio Udon Entertainment sämtliche Sprites und Hintergründe neu gezeichnet, was qualitativ zu teils fragwürdigen Ergebnissen geführt hat. Immerhin wird im fertigen Spiel auch die Original-Optik zur Verfügung stehen, endlich auch in der richtigen Größenskalierung der Charaktere. Auf das Balancing darf man gespannt sein, denn mit den neuen Charakteren Evil Ryu und Violent Ken betreten zwei höllisch starke Kämpfer das Feld, die für das Spielsystem von *Street Fighter 2* einfach nicht gemacht sind. **Marco Cabibbo**

Opi vermacht euch Land. Bestellt es und haltet sein Vermächtnis so in Ehren!

Bevor ihr eure Beete anlegt, müsst ihr zunächst das Unkraut entfernen.

STARDEW VALLEY

Simulation Wenn ihr mal wieder eine Auszeit benötigt: Im Tal des Sternentaus ist bald ein Zimmer für euch frei!

INFOS

Hersteller: Chucklefish Games
Entwickler: ConcernedApe
Alternative: Harvest-Moon-Serie (3DS)
Termin: 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der PS4-Fassung des Spiels. Die Switch-Version dürfte genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Für die Wii U hat die Umsetzung von *Stardew Valley* nicht mehr geklappt – aber dafür kommt die Switch in den Genuss der Farmersimulation! Auf Steam ist die niedliche Hommage an *Harvest Moon* nach wie vor ein echter Verkaufsschlager und das, obwohl man einen großen Teil der Zeit damit verbringt, Gemüse zu gießen, Holz zu hacken und Kühe zu melken. Statt Highscores zu jagen oder Bösewichter zu erledigen, geht es hier eben darum, eine erfolgreiche Farm aufzubauen. Doch nicht falsch verstehen: das Maximieren des Ertrages steht nicht im Mittelpunkt, anders als bei klassischen (Wirtschafts-)Simulationen. Eure Nachbarn in *Stardew Valley* haben nämlich auch all ihre Sorgen und Nöte – vielleicht könnt ihr dem einen oder anderen ja helfen? Und wer weiß, eventuell entwickeln sich zarte Gefühle zwischen euch und einem Anwohner … Zu den Farm-Elementen kommen besagte Romance-Features, Crafting und Adventure- sowie Rollenspielelemente. Egal auf welche der vielen kreativen Facetten ihr euer Augenmerk legt, die gelungene Simulation mit Retro-Chame wird euch bestimmt sehr lange beschäftigen. **Katharina Reuß**

FIFA

Sportspiel Der Rasen ist rund und muss in die Verlängerung. Oder so …

… nein, jetzt haben wir's: Das Eckige muss ans Ende des Feldes! Mei, sind wir schlau!

Wie schon bei der Wii-U-Enthüllung steht Electronic Arts mit einer Version ihrer Fußball-Millionenmarke *FIFA* für Nintendo bereit – mit zwei Unterschieden: Erstens kommt der Sportspaß nicht zum Launch und hat noch nicht einmal einen fixen Termin. Zweitens wird es sich nicht um eine Umsetzung von *FIFA 17*, sondern um eine eigens geschaffene Variante für die Switch handeln. Kann heißen: „Wir stecken viel Mühe rein." Kann aber auch heißen: „Wir tischen euch einen billigen Abklatsch mit Uralt-Engine und Grafik aus Opas Mottenkiste auf." Beide Fälle gab es bei Wii U und Wii in der Vergangenheit schon. Ergo, bis wir es genau wissen, sollten Fußball-Fans ihre Euphorie lieber noch etwas in Zaum halten. **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Alternative: FIFA 13 (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Das Bild zeigt die aktuelle *FIFA*-Version, *FIFA 17*, in der Fassung für PS4. Wie *FIFA* auf der Switch aussehen wird, steht noch in den Sternen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO CITY UNDERCOVER

Action Chase McCain ist wieder da und erlebt sein Abenteuer erneut!

Diese Suche nach dem hinterhältigen Rex Fury wird wirklich ungemein lustig erzählt.

Spiel's nochmal, Chase: *Lego City Undercover* wird nach einer mehrjährigen Wii-U-Exklusivität ein Multiplattform-Titel und wandert neben PS4, Xbox One und PC glücklicherweise auch auf die Switch. Glücklicherweise deswegen, weil wir von dem ausgesprochen charmanten Open-World-Abenteuer schon in der Originalfassung sehr angetan waren. Anstatt eine Lizenz zu verwursten, erzählen die Macher hier eine eigenständige und wirklich lustige Geschichte. Die offene Spielwelt verträgt sich zudem sehr gut mit dem simplen, aber spaßigen *Lego*-Gameplay und wer alles sehen und sammeln will, ist eine halbe Ewigkeit beschäftigt. Gut so! **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego City Under. (Wii U)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Das Bild haben wir dem Presseserver der Entwickler entnommen. Fast genauso haben wir das Spiel auch in der Wii-U-Fassung in Erinnerung.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SKYLANDERS IMAGINATORS

Action Die Taschengeld-Schröpfer finden auch auf Switch ein Zuhause!

Die Plastikfiguren werden wie üblich via NFC-Chip direkt ins Spiel übertragen.

Viele andere Hersteller haben sich daran versucht, niemand war bis dato so erfolgreich wie das Original: *Skylanders* verbindet geschickt nettes, zugängliches Gameplay mit einer ebenso simplen wie verschlagenen Geschäftsstrategie: Teure Plastikfiguren mit NFC-Chip, die für bestimmte Inhalte im Spiel unabdingbar sind und (bis auf die Starter-Helden) seperat für teures Geld erstanden werden müssen. Dieses Prinzip gilt freilich auch für *Imaginators*, welches als große Neuerung diesmal erlaubt, mittels bestimmter Bauteile eigene Helden zu kreieren – also das, was man in anderen Spielen als Editor kennt. Macht alles Spaß, aber auch arm. **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
Alternative: Skylanders Imag. (Wii U)
Termin: 3. März 2017

Screen-Info: Das Bild stammt von den Entwicklern. Nachdem *Imaginators* für andere Konsolen schon erschienen ist, können wir bestätigen, dass es so aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

RAYMAN LEGENDS DEFINITIVE EDITION

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Alternative: Rayman Legens (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Die knallbunte Grafik und liebevolle Gestaltung des Spiels sehen auf ersten Bildern und Videos der Switch-Version richtig toll aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Jump&Run Der 2D-Plattformer von Ubisoft kehrt nach vier Jahren zurück!

Bereits vier Jahre hat *Rayman Legends* auf dem Buckel. Nun erscheint dieses Jahr eine erweiterte und verbesserte Version des Spiels für die Switch. Das Hauptspiel bleibt dabei das gleiche, allerdings könnt ihr euch auf zahlreiche Neuerungen freuen, wie *Rayman*-Schöpfer Michel Ancel verriet. Eine davon ist ein neuer Modus namens „Kung Foot", der lokalen Mehrspieler-Spaß garantieren soll. Denn Offline-Multiplayer-Spiele stehen im neuen *Rayman* laut Entwickler Ubisoft im Mittelpunkt. Auch die innovativen Funktionen der Joy-Cons sollen in der *Definitive Edition* Verwendung finden. Wir freuen uns schon auf's erste Ausprobieren. ■ **Johannes Gehrling**

Zwar erwartet uns kein neues Abenteuer, dafür aber exklusive Features und Inhalte.

MINECRAFT

INFOS

Hersteller: Mojang/Microsoft
Entwickler: 4J Studios Ltd.
Alternative: Minecraft Wii U Edition
Termin: 2017

Screen-Info: Die simple, aber passende *Minecraft*-Grafik funktioniert auf allen Plattformen ähnlich gut – so auch auf der Switch.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Adventure Auch die Switch erhält eine Umsetzung des Millionen-Sellers.

Minecraft ist ohne Zweifel eine der größten Videospiele-Erfolgsgeschichten der neueren Zeit. Kein Wunder also, dass auch für die Switch ein Ableger des beliebten Adventures angekündigt wurde. Das Klötzchenspiel soll auf der neuen Konsole mit Nintendo-exklusiven Features ausgestattet sein, genauso wie seinerzeit die *Wii U Edition*, die Ende 2015 erschien. Natürlich könnt ihr euch auch in der Switch-Umsetzung im Adventure- und im Kreativ-Modus austoben. Entwickler Telltale Games arbeitet übrigens an einer Version von *Minecraft: Story Mode* für die Tablet-Konsole. Im Gegensatz zum normalen *Minecraft* stehen weitere Infos dazu noch aus.
■ **Johannes Gehrling**

Die ikonische Klötzchen-Grafik von *Minecraft* gibt's bald auch auf der Switch.

I AM SETSUNA

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Tokyo RPG Factory
Alternative: Child of Light (Wii U)
Termin: 3. März 2017

Screen-Info: Das Bild, welches hier zu sehen ist, stammt von Square Enix' Presseserver. Die Qualität entspricht dem, was wir von der PS4-Fassung kennen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rollenspiel Ein klassisches, von *Chrono Trigger* inspiriertes RPG für Switch!

Kaum ein Genre war zu SNES-Zeiten so groß wie jenes der japanischen Rollenspiele und kaum eines prägte nachkommende Spiele so sehr wie *Chrono Trigger*. Während der Trend immer mehr zu 3D-RPGs und viel Spektakel geht, machen die Entwickler von *I Am Setsuna* einen Schritt zurück und bringen ihr von *Chrono Trigger* inspiriertes Erstlingswerk auf die Switch. Uns erwarten rundenbasierte Kämpfe, eine melancholische Stimmung, eine atmosphärische Welt und Figuren mit Tiefe und interessanten Emotionen – aber auch wenig spielerischer Eigenständigkeit. Warum wir das wissen? Weil wir die PS4-Fassung bereits vor einiger Zeit gespielt und für gut befunden haben. ■ **Lukas Schmid**

Uns erwarten 20-25 Stunden Rollenspiel-Spaß mit wenig Innovation, aber viel Herz.

SHOVEL KNIGHT

Jump&Run Die Schaufel ist mächtiger als das Schwert!

Shovel Knight muss seine Geliebte Shield Knight retten.

Sieht nach Retro aus, ist aber gar nicht so alt: 2014 verliebten sich Fans von klassischer Hüpfspielkost (wie etwa der *Mega Man*-Serie) auf den ersten Blick in den Ritter mit der scharfen Schaufel und halfen bei der Finanzierung des Titels von Yacht Club Games. Mit dem Ergebnis dürfen alle mehr als zufrieden sein, das liegt nicht nur an den toll gestalteten Levels und der unverschämt ohrwurmhervorrufenden Hintergrundmusik – in Sachen Anspruch orientiert sich *Shovel Knight* an Spielhallenklassikern und bietet die perfekte Balance zwischen Anspruch und Spaß. In der Komplettedition, die für April 2017 geplant ist, ist auch die erste Erweiterung enthalten. Held ist in diesem Fall Plague Knight!

Katharina Reuß

INFOS

Hersteller: Yacht Club Games
Entwickler: Yacht Club Games
Alternative: Shovel Knight (Wii U)
Termin: April 2017

Screen-Info: Die stimmungsvolle Oldschool-Grafik dürfte auf der Switch genauso toll aussehen wie auf allen anderen Plattformen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH+

Action Noch mehr Nachgeburt! Makaberer Rogue-Spaß auf der Switch.

Afterbirth+ liefert unter anderem einen noch schwierigeren Greed-Modus.

Seit Jahren sorgt *The Binding of Isaac* für widerlichen, aber auch sehr unterhaltsamen (und anspruchsvollen) Spaß auf allen Plattformen. Schon bald gehört auch die Switch dazu, die auf dem PC Ende 2016 veröffentlichte, letzte Erweiterung *Afterbirth+* soll im Komplettpaket samt aller anderen Erweiterungen für frust- und ekelresistente Zocker bereitstehen. Der Preis von etwa 40 Euro klingt zwar zunächst abschreckend, die Spielzeit ist jedoch immens und dank der zufallsgenerierten Level gleicht kein Durchgang dem anderen.

Katharina Reuß

INFOS

Hersteller: Nicalis
Entwickler: Nicalis
Alternative: Don't Starve: G.E. (Wii U)
Termin: 2. Quartal 2017

Screen-Info: Das Bild stammt vom Hersteller. Die schlichte Optik sieht sehr wahrscheinlich auf der Switch genauso aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PROJECT OCTOPATH TRAVELER

Rollenspiel Ein neues Rollenspiel von den *Bravely Default*-Machern.

Project Octopath Traveler setzt auf einen ungewöhnlichen 2.5D-Grafikstil.

Bisher hält sich die Zahl an typischen Handheld-Games, wie wir sie vom 3DS kennen, für die Switch sehr in Grenzen. *Project Octopath Traveler* könnte jedoch genau ein solches werden, immerhin stammt es aus der Feder der Bravely Default-Entwickler. Das Rollenspiel wartet mit einem untypischen Grafikstil auf, bei dem man einen Old-School-2D-Look quasi plastisch gemacht hat und mit modernen Effekten versieht. Das soll das Feeling klassischer 16- und 32-Bit-Rollenspiele vermitteln, sich gleichzeitig aber frisch anfühlen. Eine interessante Idee.

Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Silicon Studio
Alternative: Bravely Second (3DS)
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Der Screenshot ist direkt von den Entwicklern. Basierend auf der recht schlichten Grafik haben wir keine Zweifel daran, dass es auch so aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FIRE EMBLEM ECHOES SHADOWS OF VALENTIA

Strategie Die zweite Angriffswelle wird vom 3DS angeführt: Bereits im Mai erscheint ein neues, altes *Fire Emblem* für den 3DS.

Moment mal, wieso denn alt und gleichzeitig neu? Versucht der Verfasser dieses Textes etwa, die N-ZONE-Leser bewusst in die Irre führen? Natürlich nicht, immerhin haben wir ja so etwas wie einen Bildungsauftrag zu erfüllen. Ganz abwegig ist die Aussage jedoch auch nicht. Wenn man genau drüber nachdenkt, kann man in diesem Kontext von einem Remake eines alten Klassikers sprechen. Genau das hat Nintendo nämlich mit *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* aktuell in der Mache. Mit der Vorlage des 3DS-Titels dürften wohl nur in Würde gealterte Importeure sowie beinharte *Fire Emblem*-Cracks vertraut sein, denn die erschien bereits im Jahr 1992 unter dem Namen *Fire Emblem Gaiden* für das Nintendo Famicom – und somit nur im Heimatland Japan. Bis die Mischung aus Rundentaktik und Rollenspiel auch westliche Gefilde erobern würde, sollten noch einige Jahre ins Land gehen.

Geschichtsstunde

Erst 2003 entschied sich Nintendo, das insgesamt schon siebte Spiel der Reihe auch in Europa und den USA für den GBA zu veröffentlichen. Der weltweite Erfolg gab Nintendo recht, zum Ende der DS-Ära hingegen musste ein immer weiter fortschreitender Rückgang der Verkaufszahlen festgestellt werden. Mit *Fire Emblem Awakening* und dem jüngsten *Fire Emblem Fates* gelang der RPG-Serie aber eine fulminante Rückkehr und sie gehört derzeit zu den beliebtesten Nintendo-Marken. So viel nun also zur kleinen Serienhistorie, doch nun wollen wir uns endlich der Neuauflage des Famicom-Originals zuwenden. *Shadows of Valentia* dreht sich um den gleichnamigen Kontinent und die zwei benachbarten Königreiche Rigel und Zofia. Beide Staaten könnten nicht unterschiedlicher sein: Während Rigel für lange Zeit einzig und allein auf Krieg gebürstet war, hat sich die Nation Zofia seit jeher den sinnlichen Künsten und der Dekadenz verschrieben. Die Folgen daraus kamen jedoch erst viele Jahre später ans Tageslicht, als sich mit der Zeit Kaltherzig-

Links seht ihr das Famicom-Original, rechts die gleiche Szene im 3DS-Remake. Spielerisch möchten die Macher vieles übernehmen, aber auch modernisieren.

keit und Sittenlosigkeit unter den Bürgern ausbreiteten. Jetzt sind Zofia und Rigel nur noch ein Schatten ihrer selbst – und wieder einmal stehen die Zeichen auf Krieg. Nicht nur drohen jederzeit politische Unruhen im Inneren zu eskalieren, auch jenseits der Landesgrenzen warten unbekannte Feinde nur auf ihre Chance zur Machtergreifung.

Bis dass der Tod …

Von ihrem Schicksal, welches bald von einem kolossalen Krieg gezeichnet sein wird, haben die beiden Protagonisten Alm und Cecila zu Beginn des Spiels noch keine Ahnung. Beide Charaktere waren in dem bislang gezeigten Prolog auch als Kinder zu sehen, weswegen fest davon auszugehen ist, dass sie sich von Beginn an recht nahe stehen werden. In welche Richtung diese mögliche Romanze gehen wird, könnte man sich durch das Zocken der direkten Vorlage natürlich selbst spoilern. Allerdings ist noch unbekannt, ob Nintendo den Plot des Originals unangetastet lässt oder Änderungen vornimmt. Von der spielerischen Seite her möchten die Macher aber möglichst viele Features nicht großartig verändern. So etwa werdet ihr zwischen den Gefechten auf einer Weltkarte von Valentia viele verschiedene Orte aufsuchen – von sicheren Burganlagen bis hin zu verwunschenen Wäldern und Höhlen ist dabei alles vertreten. Ganz neu hingegen ist das Erforschen der Dungeons, denn hier dirigiert ihr euren Charakter durch frei begehbare 3D-Areale. Sobald euch hier ein Gegner über den Weg läuft und es zu einem Kontakt kommt, wechselt das Spiel zur bekannten Taktik-Übersicht. Hier müsst ihr wie gewohnt eure einzelnen, individuellen Helden strategisch sinnvoll im Areal verteilen und gegnerische Streitkräfte möglichst ohne viel Gegenwehr ausschalten. Andernfalls besteht die Gefahr, dass euer eigener Recke ins Gras beißt und für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung steht. So war es zumindest im Original. Für das 3DS-Remake rechnen wir fest damit, dass es wieder alternative Schwierigkeitsgrade für Spieler geben wird, die sich nur der Story widmen möchten. **Marco Cabibbo**

Die zahlreichen Dungeons erkundet ihr aus einer ungewohnten 3D-Perspektive. Trefft ihr auf einen Gegner, wird ein Gefecht initiiert. Das läuft dann wieder nach der üblichen Prozedur ab, wie man sie aus der langlebigen Serie kennt.

Sofern ihr euch gerade nicht in einer Schlacht befindet, könnt ihr auf der Übersichtskarte Städte und Tempel ansteuern. Vorsicht vor Überfällen!

Alm und Cecila kennen sich von Kindesbeinen an. Ob sie sich später auf dem Schlachtfeld feindlich gegenüberstehen?

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Altbekannte Figuren treffen auf moderne Neuerungen. Ein Mix, der neugierig macht."

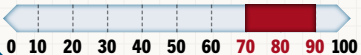
Mit einem neuen *Fire Emblem* für die Switch habe ich fest gerechnet – nicht aber damit, dass es zur Überbrückung auch noch ein Remake für den 3DS geben wird. Den Fans dürfte das kaum missfallen, immerhin ist die Serie seit *Awakening* so populär wie nie zuvor. Neben dem Switch-Ableger *Fire Emblem Warriors* und dem Smartphone-Titel *Fire Emblem Heroes* (Vorschau ab Seite 12) sticht *Shadows of Valentia* noch als das Gewöhnlichste aus dem Trio hervor und macht deutlich, wie wichtig die Serie Nintendo mittlerweile wieder geworden ist. An dieser Stelle wage ich zudem eine Prognose: Im Falle eines Erfolges kann ich mir vorstellen, dass weitere Remakes unter dem *Echoes*-Label produziert werden. Aber jetzt soll Big N zunächst mal seine aktuelle Offensive sicher zu Ende führen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem Fates
Termin: 19. Mai 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus dem japanischen Ankündigungstrailer und wurden uns in Windeseile von Pegasus-Rittern zugestellt.

WERTUNGSTENDENZ



WIR LEBEN SPIELE.

making games FESTIVAL

24.–26. APRIL
STATION, BERLIN

Veranstalter: computec MEDIA, ARUBA EVENTS

Gefördert von: medienboard BerlinBrandenburg

Teil von: International Games Week Berlin

TRIFF DIE MACHER DEINER SPIELE!

- Fan-Meetups mit Deinen Topstars!
- Autogrammstunden z. B. mit den Machern von Call of Duty
- Hol Dir für Dich signierte Special Editions

WERDE SELBST ZUM SPIELEENTWICKLER!

- Finde Deinen Weg in die Branche
- Sprich mit potentiellen Arbeitgebern
- Informiere Dich über alle Ausbildungen
- Besuche die Making Games Talents Expo

HOL DIR NEUESTE HARDWARE UND SPIELE!

- Brandneue Games zu Superpreisen
- Sichere Dir exklusive Sonderangebote
- Hol Dir seltene Special Editions

ZOCKE DEINE SPIELE!

- MGF-Showbühne
- Zocke mit den Profis
- E-Sports Live
- Teste neue Spiele
- Über 30 neue Indie-Games
- Retro-Zone
- Chill'n'Play-Areas
- Gaming Stations

MAKINGGAMESFESTIVAL.COM

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

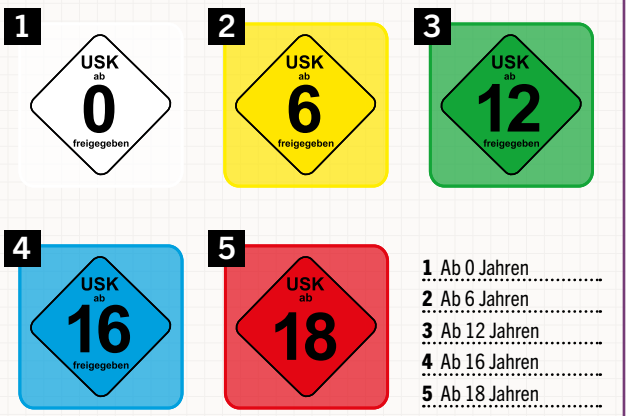
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS), Dragon Quest VIII (3DS), Die Siedler 2 (PC)
Sieht gerade: House of Cards – Staffel 4, The Man in the High Castle – Staffel 2
Hört gerade: Stille. Auch mal schön.
Und sonst: Tja, jetzt da ich mit Paper Mario: Color Splash durch bin, habe ich im Grunde keine Wii-U-Spiele mehr auf meiner Liste. Zelda werde ich sehr sicher auf der Switch spielen und alles andere, was mich auf der Wii U interessiert, habe ich schon durch. Irgendwie ein wenig schade, aber ich hatte eine tolle Zeit mit der Konsole.

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Spielt gerade: Stardew Valley (PS4), Resident Evil: Deadly Silence (DS), Resident Evil 7 (PS4)
Sieht gerade: The Nerd Crew: Episode 2
Hört gerade: Lukas, wie er komisches Zeug von sich gibt
Und sonst: Nachdem die Sohlen meiner treuen Bundeswehrstiefel nach 13 Jahren Dienstzeit nun endgültig den Geist aufgegeben haben, mussten Anfang Januar neue Winterschuhe her. Das klingt zwar nicht wirklich spannend, aber für so banales Zeug ist der Bereich hier ja gedacht.

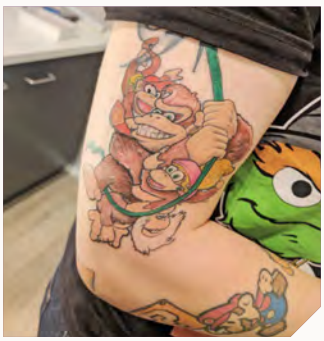
LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil 7 (PS4)
Liest gerade: Sebastian Fitzek – Das Paket
Sieht gerade: Kalkofes Mattsch. Rekalked
Und sonst: In der ersten Abgabewoche habe ich mir mit einem Gemüseschäler gefühlt die Hälfte meines Handballens weggeschabt. Das war nicht gut. Kurz darauf wurde meine Freundin krank und die Wohnung mutierte zum Notlazarett. Auch nicht gut. Allerdings habe ich Katha anscheinend durch renitentes Hinweisen auf den Nutzen davon überzeugt, das Wochen-Einkaufspläne toll sind. Das ist gut.

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt gerade: Resident Evil 7 (PS4), Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS)
Sieht gerade: Alte Samurai-Filme
Liest gerade: Das Haus von Mark Z. Danielewski. Aufwendiges literarisches Experiment im Stil von S (Das Schiff des Theseus), allerdings ähnlich anstrengend zu lesen.
Und sonst: Stellt sich raus, dass es mit einem am Sonntag erstellten Einkaufs- und Essensplan deutlich einfacher ist, den Alltag unter der Woche zu strukturieren. Wer hätte das nur gedacht?

JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)



Spielt gerade: Mario Kart 7 & 8
Sieht gerade: Sehr empfehlenswert: Did you know Gaming? (YouTube)
Hört gerade: Alles mit mächtig Bass dank neuer, teurer Kopfhörer. Dafür muss ich lange arbeiten, aber das war es wert.
Und sonst: Nach gefühlt unendlich langen drei Monaten bin ich zurück in der Redaktion. Der liebe Vik hat mich als Volontär eingestellt: Juhu! Mein erster Arbeitstag führte mich auch direkt nach Frankfurt zum Switch-Event – also gleich der perfekte Start in den neuen Job!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: James Carlos Blake – Das Böse im Blut
Sieht gerade: The Hateful 8 (auch schon)
Hört gerade: Ty Segall – Ty Segall
Und sonst: Ich habe ein neues Hobby: Einen Gebrauchtwarenhof nach dem anderen abgrasen, sämtliche Heiligen- und Andachtsbilder aufkaufen und die oftmals prunkvollen Bilderrahmen einer neuen, weltlichen Bestimmung zuführen. Die Wände meiner Wohnung sind inzwischen schon mit Konzertplakaten aus drei Dekaden zugepflastert.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin – Enhanced Edition (für den PC, eines der besten Koop-Spiele aller Zeiten), Boss Monster (Android und Tabletop)
Sieht gerade: Den Royal Rumble 2017 … und kann sich echt nur an den Kopf fassen.
Hört gerade: Die Originalsoundtracks zu Divinity: Original Sin 1 & 2. Beide super!
Und sonst: : Hmmmm … ich muss sagen, dass mir der Preis der Switch nicht schmeckt. Das ist einfach zu hoch gegriffen. Es wäre wichtig gewesen, dass das Teil für unter 300 Euro im Laden steht.

CHRISTIAN ALO (22, Praktikant)

Spielt gerade: Dragon Ball Fusions (3DS), Pokèmon Mond (3DS), Overwatch (PC)
Sieht gerade: Vikings (Staffel 2) und BoJack Horsemen (Staffel 2)
Liest gerade: Den neuen One-Piece-Band und The Wind-Up Bird Chronicle von Haruki Murakami
Und sonst: Ich zähle die verbleibenden Tage bis zur Veröffentlichung der Switch. Entgegen der Skepsis vieler Zocker freue ich mich auf die neue Hybridkonsole von Nintendo. Bis dahin begnüge ich mich aber noch mit ein paar guten 3DS-Titeln.

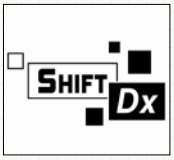
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Poochy & Yoshi's Woolly W.	Poochy & Yoshi's Woolly W.	–	Poochy & Yoshi's Woolly W.
FLOP-TITEL	Gourmet Dream	Gourmet Dream	–	Gourmet Dream
Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 60	Auf der Wii U sieht der zuckersüße Hüpfspaß zwar deutlich besser aus, aber auch auf dem 3DS kommt der Stil gut rüber. Spielerisch entpuppt er sich zudem, dank neuer Inhalte, sogar als etwas besser als das Original. **8**	Yoshi's Wolleabenteuer hat mir auf der Wii U schon richtig viel Freude bereitet. Es ist einfach so unglaublich süß und unbeschwert! Nochmal durchspielen werde ich es am 3DS zwar nicht, aber für ein paar Level bin ich zu haben. **8**	Yoshi hat schon länger das gleiche Problem wie Kirby: Die beiden Nintendo-Helden sind zwar zuckersüß, ihre Spiele aber stets zu leicht. Aber das ist schon okay so, immerhin muss jeder mal irgendwo anfangen. **7**	Nach der Wii-U-Version gibt es Yoshis aktuelles Abenteuer jetzt also auch für den 3DS. Das Original war schön, die neue Fassung ist genauso gut, nur nicht so hübsch. Nicht-Wii-U-Besitzer freut's, ich bin aber schon bedient. **8**
Dragon Ball Fusions (3DS) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 62	Ich bin kein großer Fan der *Dragon Ball*-Reihe, weder im TV noch auf Konsolen und Handhelds. Spielerisch jedoch hat mich dieser Action-RPG-Ausflug positiv überrascht; kein Genreprimus, aber sehr unterhaltsam! **7**	Anders als Lukas und Johannes kann ich einiges mit *Dragon Ball* anfangen und habe es in meiner Jugend auch aufmerksam im Fernsehen verfolgt. Fusions macht seine Sache für Fans ziemlich gut, haut mich aber nicht komplett um. **7**	Irgendwann, irgendwann erbarmt sich Arc System Works und macht ein richtig vollwertiges Prügelspiel mit Son Goku und Co. Bis dahin halten sich die Fans mit netten RPGs, wie diesem hier, über Wasser. **6**	*Dragon Ball* ist dank schlimmer *Pokémon*-Sucht total an mir vorbei gegangen. Das neue Actionspiel ist aber so gut, dass auch Nicht-Fans wie ich auf ihre Kosten kommen. Außerdem ist die Grafik durchaus ansprechend. **7**
Mercenaries Saga 3 (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 76	Schon die *Fire Emblem*-Reihe hat mich nie so richtig in ihren Bann ziehen können und auch dem ähnlich ausgerichteten *Mercenaries Saga 3* gelingt das – trotz eindeutig vorhandener Qualitäten – leider nicht wirklich. **6**	Sicher, an *Fire Emblem* oder *Final Fantasy Tactics* kommt *Mercenaries Saga 3* nicht ran. Dennoch ist es ein feines Taktik-Rollenspiel, das man sich als Genre-Fan für die paar Euro gerne zu Gemüte führen kann. **7**	Die Smartphone-Wurzeln sind beim dritten Teil ebenso gut zu erkennen wie beim Vorgänger, der ebenfalls für 3DS erschien. Für den günstigen Preis kann man die Kompromisse aber ruhig mal eingehen. **7**	Dass es außer *Pokémon* auch noch andere tolle RPGs gibt, habe ich erst spät gemerkt. Seitdem liebe ich das Genre aber. *Mercenaries Saga 3* ist ein toller Vertreter seiner Klasse, der für wenig Geld stundenlangen Spielspaß liefert. **8**
 Shift DX (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 77	Mit Puzzle-Spielen für unterwegs kann man mich immer ködern und anschließend hänge ich oft wochenlang an der 3DS-Nadel. Aus welchem Grund auch immer hat mich *Shift DX* aber nicht wirklich gepackt. Ist aber okay. **6**	Für den kleinen Preis von 3,99 Euro wartet Shift DX mit einem sehr ordentlichen Umfang für Rätselfreunde auf. Ich persönlich bleibe aber lieber bei *Picross*, wenn ich unterwegs ein paar Kopfnüsse knacken möchte. **6**	Juchu, noch ein minimalistisches Puzzle-Game, an dem ich mir die Rübe zerbrechen darf! Mir persönlich sagt das Spiel zwar überhaupt nicht zu, aber für den gemeinen Fan des Genres ist es sicher eine gute Wahl. **6**	Außergewöhnliche Puzzle-Spiele sind zwar weniger etwas für den Samstagabend, dafür aber umso mehr für eine kleine Runde zwischendurch. Dafür ist der 3DS als Plattform eine gute Wahl und *Shift DX* ein toller Titel. **8**
Castlevania Dracula X (New 3DS VC) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 77	So gut *Castlevania* auch sein kann, gab es im Laufe der Seriengeschichte auch einige Stinker; einer davon wird nun, warum auch immer, für die Virtual Console neu aufgelegt. Ich bleibe bei den anderen, besseren Ablegern! **5**	Ich kann mit den guten *Castlevania*-Spielen schon nur vereinzelt was anfangen. Da kommt einer der schlechten Serien-Ableger bei mir natürlich erst recht nicht sehr weit. Dracula kann mir ruhig gestohlen bleiben. **4**	Konami hat seinerzeit mit der *Castlevania*-Serie großartige Spiele hervorgebracht. Einige Aussetzer gehören da wohl zwangsläufig dazu, für beinharte Fans der Reihe taugt *Dracula X* aber auf jeden Fall. **6**	Die *Castlevania*-Serie hat einige tolle Spiele hervorgebracht. Dieses hier gehört zwar nicht zu den besten, ist aber immer noch solide und für erstmalige Spieler aufgrund des geringen Preises eine Anschaffung wert. **6**
Gourmet Dream (3DS eShop) ∅ Wertung: 4,0 // Test S. 78	Wenn ein Spiel schon einen so schmackhaften Namen hat, dann wünsche ich mir auch, selbst den Kochlöffel schwingen zu dürfen. Stattdessen ist's ein sterbenslangweiliger Management-Simulator ohne jeden Reiz. **3**	Gute Aufbau-, Wirtschafts- und Managementsims gibt es für Nintendo-Konsolen echt so gut wie war nicht. *Gourmet Dream* ändert an diesem Umstand leider nix. Da bleibt mir nur, wehmütig an *Sim City* zu denken. **4**	Warum gibt es eigentlich so wenige gute Restaurant-Simulationen, in denen man sowohl das Management des Lokals als auch die Speisekarte bestimmen darf? Los, ihr Entwickler da draußen, an die Arbeit! **5**	Und noch eine Management-Simulation. Prinzipiell eine gute Idee, aber das Spiel ist nur eines unter vielen und bietet leider keine innovativen Ideen. Als kostenloses Handyspiel okay, für fünf Euro allerdings nix für mich. **4**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Besonders beeindruckende Figuren hat Nintendo zum 30. Jubiläum von Super Mario sowie zur HD-Neuauflage von The Legend of Zelda: Twilight Princess veröffentlicht. Und bei uns bekommt ihr sie als Abo-Prämie!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Hyrule Warriors: Legends und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 01. Februar 2017.

Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2017		
S. 34 NEU 1-2-Switch	Nintendo	03. März 2017
S. 45 NEU eSHOP Fast RMX	Shin'en	März 2017
S. 44 NEU Has-Been Heroes	Gametrust	28. März 2017
NEU eSHOP Human Resource Machine	Tomorrow Corporation	03. März 2017
S. 48 NEU eSHOP I Am Setsuna	Square Enix	03. März 2017
UPDATE Just Dance 2017	Ubisoft	03. März 2017
NEU eSHOP Little Inferno	Tomorrow Corporation	03. März 2017
S. 47 NEU Skylanders Imaginators	Activision	03. März 2017
S. 39 NEU eSHOP Snipperclips	Nintendo	März 2017
S. 42 NEU Super Bomberman R	Konami	03. März 2017
S. 24 UPDATE The Legend of Zelda: Breath of the…	Nintendo	03. März 2017
NEU eSHOP World of Goo	Tomorrow Corporation	03. März 2017
April 2017		
UPDATE eSHOP Constructor	System 3	28. April 2017
S. 28 UPDATE Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo	28. April 2017
S. 49 NEU eSHOP Shovel Knight	Yacht Club Games	April 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU eSHOP 1001 Spikes	Nicalis	Nicht bekannt
NEU eSHOP Arcade Archives	Hamster Co.	Nicht bekannt
S. 32 NEU Arms	Nintendo	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
NEU eSHOP Cave Story	Nicalis	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
S. 43 NEU Disgaea 5 Complete	NIS America	Frühjahr 2017
S. 44 NEU Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
S. 36 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dungeon of Zaar	KURB	2017
NEU Farm Simulator 18	Giants Software	2017
S. 47 NEU FIFA Switch	Electronic Arts	2017
NEU Fire Emblem	Nintendo	2018
S. 42 NEU Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
NEU eSHOP Graceful Explosion Machine	Vertex Pop	Frühjahr 2017
S. 47 Lego City Undercover	Warner Bros. Games	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Metal Slug	SNK	2017
S. 48 NEU Minecraft	Mojang	2017
NEU eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Monster Boy and the Cursed…	FGD Games	2017
UPDATE NBA 2K18	2K Games	September 2017
UPDATE eSHOP Nobunaga's Ambition: Sphere of…	Koei Tecmo	Nicht bekannt
S. 08 UPDATE eSHOP Oceanhorn: Monster of U. S.	FGD Games	2017
Project Sonic 2017	Sega	Herbst 2017
S. 49 NEU Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
S. 43 NEU Puyo Puyo Tetris	Sega	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
S. 48 NEU Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
NEU Redout	Nicalis	2017
S. 45 eSHOP Rime	Tequila Works	Mai 2017
S. 09 eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
S. 41 NEU eSHOP Sonic Mania	Sega	Frühjahr 2017
S. 30 UPDATE Splatoon 2	Nintendo	Sommer 2017
S. 46 eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	2017
S. 40 NEU Steep	Ubisoft	2017
Sunu Ikkibu: Din Nahu	Alecqua Studios	Nicht bekannt
S. 20 UPDATE Super Mario Odyssey	Nintendo	Ende 2017
NEU Syberia 3	Anuman Interactive	2017
eSHOP Tank it!	Bplus	2017
S. 49 eSHOP The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Frühjahr 2017
UPDATE The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Ed.	Bethesda	Herbst 2017
eSHOP The Sacred Hero	SiMPLiSTiC	2018
S. 46 NEU Ultra Street Fighter: The Final Chall.	Capcom	2017
eSHOP WonderBoy: The Dragon's Trap	DotEmu	2017
S. 38 NEU Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	2017
NEU Yooka-Laylee	Playtonic	Nicht bekannt

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2017		
eSHOP Cup Critters	RCMADIAX	05. Januar 2017
S. 79 eSHOP Spheroids	Eclipse Games	05. Januar 2017
S. 78 eSHOP Toby: The Secret Mine	Headup Games	05. Januar 2017
Februar 2017		
NEU eSHOP Bomberman '94 (VC)	Konami	02. Februar 2017
NEU eSHOP Brick Race	RCMADIAX	02. Februar 2017
NEU eSHOP Color Cubes	RCMADIAX	02. Februar 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Februar 2017
NEU eSHOP Gradius (VC)	Konami	02. Februar 2017
NEU eSHOP Koi DX	Circle Entertainment	02. Februar 2017
NEU eSHOP Maze Break	vGame	09. Februar 2017
NEU eSHOP Shadow Archer	Ultra Dolphin Rev	02. Februar 2017
NEU eSHOP Star Splash: Shattered Star	Snails Animation	02. Februar 2017
März 2017		
S. 24 UPDATE The Legend of Zelda: Breath of the W.	Nintendo	03. März 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Action Henk	Curve Digital	2017
NEU eSHOP Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	2018
eSHOP Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
UPDATE Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	1. Quartal 2017
eSHOP Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
NEU eSHOP Ghost Blade HD	2Dream	2017
eSHOP Hive Jump	Graphite Lab	2017
eSHOP Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
eSHOP Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
NEU eSHOP The Fall Part 2: Unbound	Over The Moon	1. Quartal 2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017
eSHOP Vaccine	Rainy Night Creations	1. Quartal 2017

SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Ende 2017

UPDATE

ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühjahr 2017

NEU

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2017		
NEU eSHOP Butterfly: Inchworm Animation II	Flat Black Films	26. Januar 2017
NEU eSHOP Candy, Please!	Nostatic Software	26. Januar 2017
S. 77 NEU eSHOP Castlevania: Dracula X (VC)	Konami	26. Januar 2017
NEU eSHOP Color Cubes	RCMADIAX	19. Januar 2017
Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs	Nintendo	20. Januar 2017
S. 78 UPDATE eSHOP Gourmet Dream	Circle Entertainment	19. Januar 2017
S. 76 NEU eSHOP Mercenaries Saga 3	Circle Entertainment	12. Januar 2017
NEU eSHOP Mini Golf Resort	Teyon	26. Januar 2017
S. 79 eSHOP Quiet, Please!	Nostatic Software	05. Januar 2017
S. 77 UPDATE eSHOP Shift DX	Rising Star Games	12. Januar 2017
NEU eSHOP Word Search 10K	Lightwood Games	26. Januar 2017
Februar 2017		
S. 62 Dragon Ball Fusions	Bandai Namco	17. Februar 2017
UPDATE eSHOP Legna Tactica	Kemco	02. Februar 2017
UPDATE eSHOP Lifespeed	Wee Man Studios	02. Februar 2017
S. 60 Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
UPDATE eSHOP Punch Club	tinyBuild Games	02. Februar 2017
März 2017		
UPDATE Mario Sports Superstars	Nintendo	10. März 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU eSHOP 6180 the moon	TurtIce Cream	Nicht bekannt
eSHOP AeternoBlade 2	Corecell	2017
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
NEU Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
S. 36 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Ever Oasis	Nintendo	2017
S. 50 NEU Fire Emblem Echoes: Shadows of Va…	Nintendo	19. Mai 2017
NEU Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Goodbye! BOXBOY!	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadne's Conspiracy	Level-5	2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
NEU eSHOP Plantera	Ratalaika Games	2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2017
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
UPDATE eSHOP Tank Troopers	Vitei	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017

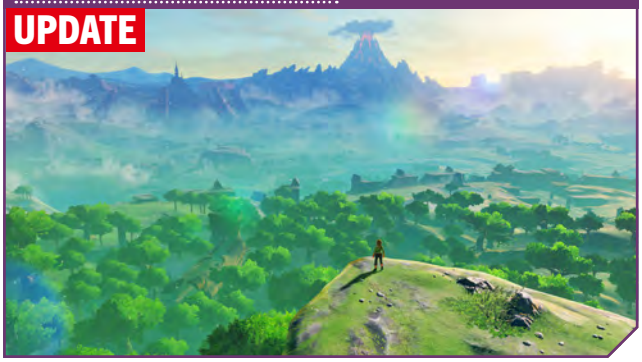
Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
UPDATE Animal Crossing	Nintendo	2. Quartal 2017
S. 12 UPDATE Fire Emblem Heroes	Nintendo	02. Februar 2017
UPDATE Pokémon Duel	Nintendo	24. Januar 2017
S. 07 UPDATE Super Mario Run (Android)	Nintendo	März 2017

ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 03. März 2017

UPDATE



MARIO SPORTS SUPERSTARS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sport **Termin:** 10. März 2017

UPDATE

CASTLEVANIA: DRACULA X (3DS VC)

Hersteller: Konami **Genre:** Action **Termin:** 26. Januar 2017

NEU

SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2017

UPDATE

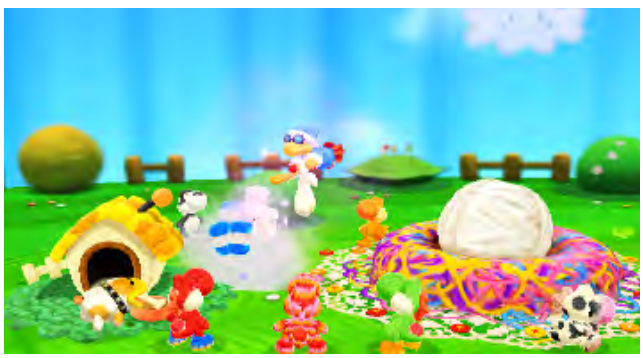
POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

Jump & Run Erst machte Yoshi die Wii U unsicher, jetzt ist er auf dem 3DS unterwegs. Ein spaßig-wolliges Abenteuer mit jeder Menge Neuerungen verspricht viel Freude für unterwegs.

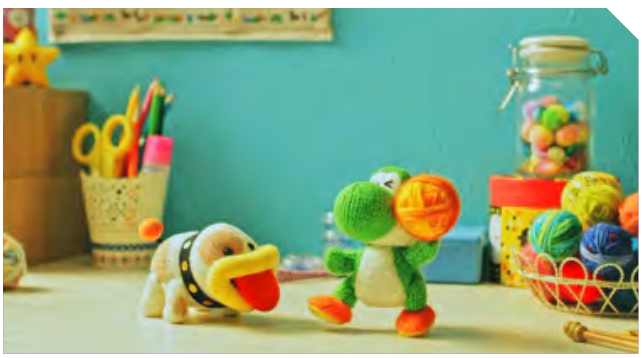
Yoshi gehört neben Mario und Link zu den wohl bekanntesten Figuren im Nintendo-Universum. Der grüne Dino hat bereits zu Zeiten des SNES unzählige Wohn- und Spielzimmer unsicher gemacht und bewiesen, dass er sich eindeutig nicht hinter dem Klempner mit der roten Mütze verstecken muss.

Sein neuestes Abenteuer führt uns in die Welt des Woll-Atolls. Die Yoshis, quietschbunt und vergnügt, genießen ihren Tag, als Kamek auf seinem Besen die Wolldinos aufwühlt und sie in ihre Wollbestandteile zerlegt. Yoshi muss nun in unzählige Welten reisen und seine Freunde einsammeln, um sie so wieder zusammenzuflicken. Mit von der Partie ist Poochy, auf Deutsch Schnuffel genannt, den wir bereits aus einem früheren Abenteuer rund um den grünen Dino kennen. Schnuffel taucht in einigen Levels auf und stellt sich als überraschend hilfsbereit und nützlich heraus. Schwer erreichbare Orte kann der kleine Wauwau erreichen und trägt so maßgelblich zum Levelfortschritt bei. Überhaupt steht *Poochy & Yoshi's Woolly World* seinen Vorgängern in Sachen Leveldesign in nichts nach. Die sechs Inseln sind alle abwechslungsreich gestaltet, jeder Level ist einzigartig und bietet erfrischend neue Gameplay-Ideen. So bewegen wir uns in einem Level auf einem fliegenden Teppich, klettern in einem anderen an gestrickten Schals über Abhänge oder bahnen uns in einem weiteren Abschnitt einen Weg zum Ziel, indem wir den Wasserstand steigen oder sinken lassen.

In zahlreichen Passagen fühlt man sich an *Yoshi's Island* für das SNES erinnert. Denn nicht nur spielerisch, sondern auch durch das Spieldesign und den Soundtrack werden Jump&Run-Liebhaber der Nostalgie ausgesetzt sein, die das erste Abenteuer des grünen Dinos in uns auslöst.



Woll-Lust: Kamek hat es auf die Wolle, aus der die Yoshis bestehen, abgesehen. Ihr müsst ihn aufhalten und eure Kumpanen retten, bevor es zu spät ist.



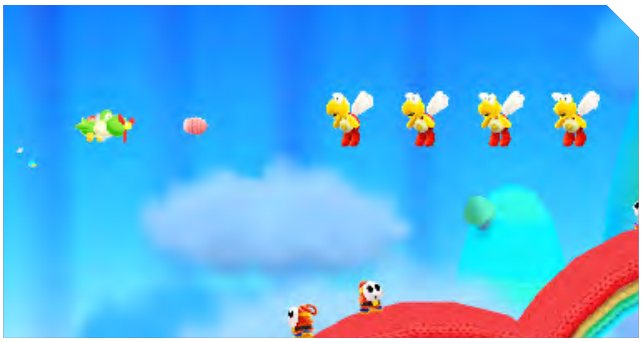
Des Yoshis bester Freund: Täglich kann eines von 30 Videos freigeschaltet werden, die vom zuckersüßen Dino und seinem vierbeinigen Freund handeln. Herzallerliebst!

Kein Kinderspiel

Die Wolloptik trügt, denn trotz des Charmes, den das Spiel ausstrahlt, gibt es einige Levels, die knackig und fordernd sind, obgleich diese auch nur in geringer Menge vorhanden sind. Damit aber auch unerfahrene Spielernaturen einen leichten Einstieg in Yoshis Abenteuer erleben können, bietet das Spiel einen alternativen Schwierigkeitsgrad: Den entspannten Modus. Dieser Modus verleiht Yoshi Flügel und grenzenlose Wolle, die ihr verschießen könnt. Auch stehen euch Schnuffels schnuckelige Welpen zur Seite, die ihr genau wie die Wollknäuel werfen könnt und die euch auf versteckte Items hinweisen. Wie auch schon im Original-Spiel auf der Wii U setzt sich Yoshis Moveset aus Stampfen, kurzzeitigem Schweben und Werfen der Wollknäuel unterschiedlicher Größe zusammen. Zwischendurch erwarten euch Passagen, in denen sich Yoshi in unterschiedliche Gegenstände oder Vehikel verwandelt. Mal als Flugzeug, mal als Schaufelbagger und sogar als Regenschirm bahnt sich der Dino anschließend den Weg zum Ziel. Doch Obacht: Im Gegensatz zum Vorgänger auf dem SNES setzt euch diesmal ein Zeitlimit unter Druck und schraubt den Schwierigkeitsgrad etwas höher. Diese Level-Abschnitte bieten spielerische Abwechslung und haben uns große Freude bereitet. Auch sind die Schnuffel-Levels ein willkommener Zeitvertreib. Diese zusätzlichen Levels sind recht simpel gehalten: Ihr rennt als Schnuffel durch die Areale und erfüllt unterschiedliche Missionen. Perfektionisten und Goldmedaillen-Sammler werden definitiv öfter als einmal spielen!

Nur Oma strickt besser

Die wollige Optik macht was her und wurde nahtlos über das Leveldesign gehäkelt. Ob Wolle, Watte, Leder, Stoff oder andere Bastel-Utensilien, die Welt ist ein einziges Wunderland in Wolle. So lassen sich etwa auch Knöpfe und Fäden lösen, um geheime Bereiche freizulegen. Den Jägern und Sammlern unter euch wird das Herz bei der schieren Masse an versteckten Gegenständen



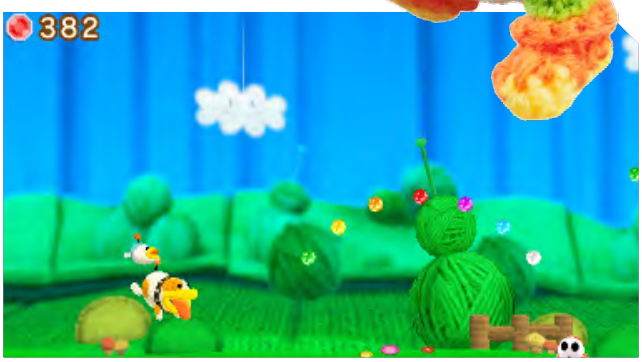
Nur fliegen ist schöner: Yoshis verschiedene Verwandlungen sind das Highlight des Spiels. Die Levels sind abwechslungsreich und machen wirklich Freude!

aufgehen, denn von denen gibt es in der Tat mehr als genug. Fleißige Item-Jäger werden freilich belohnt, denn das Sammeln der Grinseblumen schaltet geheime Levels frei. Auch stehen euch im Laufe des Spiels zahlreiche Power-ups zur Verfügung, die ihr vor Levelbeginn kaufen könnt. Ob ihr euch beispielsweise für 5.000 Edelsteine einen Superstampfer kauft oder schneller rennen könnt, sind zwei von vielen möglichen Fähigkeiten. Dennoch macht auch hier die Dosis das Gift, denn ein überschwänglicher Gebrauch jener Power-ups macht das Spiel viel zu einfach.

Des Yoshis neue Wollkleider?

Bei all dem Lob haben wir dennoch einige Fussel am Woll-Yoshi gefunden. Trotz der einmaligen Wolloptik nutzt sich der Zauber irgendwann ab. Zudem werden Kenner der Spiele rund um Yoshi nichts Neues antreffen. Darüber helfen nun mal auch keine täglich freischaltbaren Videos über Yoshi und Schnuffel und das Erstellen eines eigenen Yoshi mit einzigartigem Muster hinweg. *Poochy & Yoshi's Woolly World* ist mit seiner putzigen Präsentation, dem Abwechslungsreichtum, dem großen Umfang und der makellosen Steuerung in gewohnter Nintendo-Qualität ein wunderbares Spiel. Gerade deswegen ist die Ernüchterung um unseren Wolldino nicht abzustreiten, denn es ist nicht von der Hand zu weisen, dass die *Yoshi*-Serie auf dem 3DS ein wenig auf der Stelle tritt. Das ist schade, denn Yoshi hätten einige spielerische Neuerungen wirklich gutgetan. Immerhin hat man sich bei *Kirby und das magische Garn* ja auch dazu entschlossen. All der Kritik zum Trotz hat uns *Poochy & Yoshi's Woolly World* gepackt, was sicherlich auch damit zusammenhängt, dass wir dem kleinen Dino nicht wirklich böse sein können.

Sammy Göttermann



Lauf, Schnuffel, lauf: Die Zusatzlevels rund um das kleine Hündchen lockern das Spiel auf und bieten dank verschiedener Missionen Langzeitmotivation.

MEINUNG
Sammy Göttermann

„Yoshi bezaubert immer wieder! Leider hat der kleine Dino etwas an Farbe verloren."

Seit *Yoshi's Island* für das SNES war ich ein begeisterter Fan des grünen Wesens mit langer Zunge. Seine Abenteuer rund um Baby-Mario haben ihm eine weitaus wichtigere Rolle gegeben, als man so mancher Nebenfigur eingestehen würde. Gerade deswegen betrübt es mich, den Yoshi ohne die ihm gebührende Innovation zu sehen, denn verdient hätte er es allemal. Gerade *Kirby und das magische Garn* hat gezeigt, dass ein neues Konzept oft wegweisend sein und den alten Helden zu neuem Glanz verhelfen kann. Ich erwarte Yoshis nächstes Abenteuer mit Spannung. Da die Switch nun in den Startlöchern steht, können wir auf einen Titel hoffen, der sich auch neben Nintendo-Größen wie Link und Mario behaupten kann.

Poochy & Yoshi's Woolly World

Termin: 03. Feburar 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Good-Feel
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Der Woll-Look ist einmalig und auch spielerisch wunderbar in die verschiedenen Levels integriert.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Nintendos Melodien passen auch dieses Mal perfekt zum Spiel. Ohrwurmqualität!

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
2D-Jump&Runs sind Nintendos Spezialität. Im Laufe der Zeit wurde die Steuerung perfektioniert, was das Navigieren des kleinen Yoshi sehr präzise macht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
Yoshis Abenteuer ist vom Gameplay her traditionell gehalten – Nintendo geht auf Nummer sicher und traut sich keine allzu großen Experimente. Schnuffels zusätzliche Levels sind eine tolle Abwechslung.

MEHRSPIELER -
Leider bietet das neueste *Yoshi*-Abenteuer keinen Mehrspielermodus wie noch in der Version für Wii U. Dafür gibt's immerhin Streetpass-Unterstützung.

PRO / CONTRA
- ✚ Liebevolle und charmante Grafik
- ✚ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ✚ Gestaltung eines eigenen Knuddelsauriers
- ✚ 30 Videos rund um Schnuffel und Yoshi
- ✚ Hervorragende Steuerung
- ➖ Bossgegner wiederholen sich serientypisch zu oft
- ➖ Keine Innovation gegenüber den Vorgängern

WERTUNG/FAZIT

83

„Yoshi bleibt seiner Linie treu und bietet wenig Neues, dennoch hatten wir Spaß mit dem Dino."

Je stärker die Gegner, desto länger können die rundenbasierten Schlachten dauern. Strategisches Handeln ist ebenso wichtig wie ein gut ausbalanciertes Team.

In *Dragon Ball Fusions* haben wir die Möglicheit, in den Arealen frei herumzufliegen – da fühlt man sich in der Haut der bekannten Helden gleich doppelt so mächtig!

DRAGON BALL FUSIONS

Rollenspiel In vielerlei Hinsicht ähnelt das Spielekonzept des neusten *Dragon Ball*-Abenteuers dem der *Xenoverse*-Reihe. Es als Klon abzustempeln, würde ihm allerdings nicht gerecht werden.

Mit der *Xenoverse*-Reihe bewies Namco Bandai 2015 unter anderem für PS4 und Xbox One, dass sich die Marke *Dragon Ball* immer wieder neu erfinden lässt. Änderungen am Erfolgsrezept kamen bei der Community gut an und bescherten dem japanischen Hersteller erstaunliche Verkaufszahlen. Die zukünftigen Abenteuer von Son Goku und seinen Kumpanen wurden dadurch maßgeblich geprägt. Der Fokus liegt nicht mehr länger auf stupidem Button Mashing und ewig gleichen Story-Verläufen, sondern auf mehr Freiheiten im Spielgeschehen und originellen Geschichten, die auf dem bekannten Universum aus Anime und Manga basieren.

Dragon Ball Fusions setzt diesen Trend fort. Hier treffen knackige Rollenspielelemente im Stile von *Xenoverse* auf ein facettenreiches Kampfsystem.

Die Qual der Wahl

Bevor das Abenteuer losgeht, wird der Spieler zur Charaktererstellung gebeten. Insgesamt fünf unterschiedliche Rassen stehen zur Auswahl: Erdling, Saiyajin, Namekianer, Außenweltler und Außerirdischer. Jede Rasse zeichnet sich durch unterschiedliche Stärken und Schwächen aus. Beispielsweise gilt der Sayjajin als sehr zäher Genosse, ist dafür aber auch langsamer als andere Krieger. Außenweltler wiederum erzeugen starke KI-Explosionen und sind schnell unterwegs. Welcher Rasse der Protagonist angehören soll, ist also auch vom bevorzugten Kampfstil des Spielers abhängig. Doch egal wie man sich beim ersten Durchgang entscheiden mag, die Rassen bieten einen beachtlichen Wiederspielwert. Rollenspieltypisch dürfen natürlich weitere Optionen zur Personalisierung des Charakters nicht fehlen: Die Auswirkungen der Wahl des Gesichtsausdrucks, der Haare, der Stimme oder der Kleidung sind aber rein kosmetischer Natur und die Möglichkeiten außerdem sehr begrenzt.

Ich will der Allerbeste sein!

Während die Abenteuermodi vorheriger *Dragon Ball*-Teile für gewöhnlich bekannte Geschichten des Animes nacherzählten, kommt *Dragon Ball Fusions* mit einer ganz neuen Handlung und eigens für das Spiel kreierten Charakteren daher – um sie vollends zu verstehen, ist es aber freilich notwendig, sich mit

Erfolgreiche Attacken können den Gegner zu einem Verbündeten stoßen und eine Kettenreaktion auslösen. Im besten Fall fliegt der Wiedersacher sogar von der Karte.

Zwar bietet das Spiel vergleichsweise viele taktische Möglichkeiten, allerdings dürfen wir ab und an auch richtig doof per Button Mashing Schläge verteilen.

Dragon Ball entsprechend auszukennen. So beginnt die Reise des selbst erstellten Protagonisten und seines besten Kumpels Pinich damit, dass sie alle sieben Dragon Balls gesammelt haben und sich ein ultimatives Kampfturnier wünschen, in dem der Sieger zum stärksten Krieger aller Zeiten gekürt wird. Der Drache Shenlong gewährt den beiden Freunden diesen Wunsch und öffnet für sie ein Raumzeitloch zu einer alternativen Welt, was ein Zusammentreffen der stärksten Persönlichkeiten aus dem *Dragon Ball*-Universum ermöglicht.

In *Dragon Ball Fusions* ist der Name ohne jede Frage Programm – Die zahlreichen Fusionskombinationen bieten viele Möglichkeiten, wirken aber teilweise aufgesetzt.

Das kenn ich doch irgendwo her

Das Geschehen spielt sich in unterschiedlichen frei erkundbaren Arealen ab, die an Umgebungen der *Dragon Ball*-Geschichten angelehnt sind. Jedes der überschaubaren Areale kann überflogen werden und bietet meist zwei bis drei kultige Schauplätze. Für Fans der Serie sollten Satan City, das Kame House oder aber auch das Gebäude der Capsule Corporation unschwer zu erkennen sein. Dort erwarten den Spieler viele bekannte Charaktere, mit denen gesprochen und interagiert werden muss, um den Spielverlauf voranzutreiben. Zusätzlich kann man dort auch Nebenmissionen annehmen, die Erfahrungspunkte und andere Vorteile mit sich bringen. Viel Abwechslung sollte man sich davon aber nicht erhoffen, meist sind die Aufträge in kürzester Zeit abgehandelt und repetitiv. Trotzdem verspricht der Titel viele Stunden Spielspaß. *Dragon Ball Fusions* grenzt sich durch seine Atmosphäre maßgeblich von den Vorgängern ab, behält aber den unverkennbaren Humor und Zeichenstil des Animes bei. Immer wieder laden die lustigen Gesprächspassagen zwischen dem Protagonisten und Pinich oder Bulma und dem jungen Son Goku zum Schmunzeln ein. Auch die komischen Slapstick-Einlagen von Prinz Pilaf lockern das Rollenspiel gut auf.

Alleingang gibt's nicht

Vor der Teilnahme am alles entscheidenden Wettkampf sind Vorbereitungen vonnöten. Das große Turnier wird nämlich nicht alleine, sondern in Teamkämpfen ausgetragen. Ziel des Protagonisten ist es daher, fünf exzellente Krieger zu finden und sie zu einer unschlagbaren Gruppe zu vereinen. Im Verlaufe der Geschichte tauchen viele bekannte Gesichter aus *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT* und *Dragon Ball Super* auf, die einen Platz in der Truppe einnehmen können. Doch die Rekrutierung ist schwieriger als man denken mag. In der Regel schließen sich begehrte Krieger dem Team nicht einfach an, nur weil man sie nett darum bittet. Es gilt, die zukünftigen Teamkameraden gehörig zu verprügeln und von der Kraft des Protagonisten zu überzeugen. Auf der Suche nach starken Verbündeten trifft man auch sehr häufig auf kampflustige Gegnergruppen einer bestimmten Rasse. Nach einer erfolgreichen Schlacht erhält der Spieler nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch die jeweilige Energie der Gegner. Die fünf unterschiedlichen Energietypen müssen gesammelt werden, um die Barrieren zwischen den Arealen zu durchbrechen. Leider artet das Sammeln mit der Zeit in lästige Fleißarbeit aus.

Spaßige Runden-Kämpfe

Kommen wir zu guter Letzt zum Herzstück des Spiels, dem rundenbasierten Kampfsystem. Zwei Teams stehen sich zunächst in einer Linie gegenüber, können sich dann aber frei auf dem Schlachtfeld positionieren. Das Tempo der Kämpfer entscheidet, in welcher Reihenfolge attackiert wird. Vorsicht ist am Rand des Schlachtfelds geboten, weil Kämpfer auch von der Karte geworfen werden können und sich dann neu positionieren müssen. Nicht selten wird das Kampfgeschehen durch mächtige Zenkai-Attacken und Fusionen entschieden, die auch für einen kurzen Zeitraum Button Mashing à la *Dragon Ball Xenoverse* ermöglichen. Im Prinzip können alle Charaktere miteinander fusionieren. Sogar mächtige Angriffe zu fünft, die für viel Schaden sorgen, sind möglich. Alternativ können auch permanente Fusionen ausgeführt werden. Wer wollte nicht schon immer einmal sehen, wie Broly und Son Goku verschmelzen? Mit *Dragon Ball Fusions* wird auch dieser Wunsch erfüllt – in einem Spiel, das zum Glück mehr zu bieten hat als nur plumpen Fan-Service. Gut so!

Christian Alo

Im Verlauf des Abenteuers begegnen uns zahlreiche bekannte Gesichter aus Anime und Manga – so zum Beispiel Vegeta, der wie gewohnt meist grimmig dreinschaut.

MEINUNG
Christian Alo

„Tolle Neuausrichtung für *Dragon Ball*, aber spielerisch auf Dauer doch etwas seicht"

Mich hat *Dragon Ball Fusions* im Test überzeugt. Der 3DS-Titel hat bestätigt, dass die Serie mehr kann als bloß stupide Prügel-Action. Tatsächlich hat der Fokus auf den charmanten Humor des Animes mein Interesse an *Dragon Ball* sogar neu geweckt, sodass ich mir in naher Zukunft auch einmal die neue Serie *Dragon Ball Super* zu Gemüte führen werde. Doch obwohl ich das rundenbasierte Kampfsystem sehr zu schätzen weiß, müssen künftige Titel dieser Sorte schon mehr als nur unzählige Fusionsmöglichkeiten bieten. Im Endeffekt entstanden daraus zwar ganz lustige Gestalten, aber mit der Zeit entpuppte sich das Feature nicht mehr als bloß ein nettes Gimmick. Da ich wirklich sehr gut unterhalten wurde, nehme ich dem Spiel das aber nur ein kleines bisschen übel.

Dragon Ball Fusions

Termin: 17. Februar 2017
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Ganbarion
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7

Die Charaktere sehen detailreich und seriengetreu aus, während Schlachtfelder und offene Areale der Spielwelt unter matschigen Texturen leiden.

SOUND 7

Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Die verwendeten Melodien empfanden wir auch nach einigen Stunden Test-Zeit nicht störend. Sprachausgabe gibt es keine, meist geben die Charaktere nur Laute von sich oder rufen einzelne Wörter in den Raum.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Helden lassen sich auf dem Schlachtfeld problemlos navigieren. Lediglich die Flugeinheiten in den offenen Levelabschnitten steuern sich hin und wieder hakelig.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
In *Dragon Ball Fusions* treffen klassische Rollenspielelemente auf ein rundenbasiertes Strategiesystem – Ein mutiger Schritt mit überzeugendem Ergebnis!

MEHRSPIELER 7

Spieler online: 1-2 **Spieler lokal:** 1-2
Den Online-Multiplayer wollen wir natürlich in keinem *Dragon Ball*-Spiel missen, aber auch lokal dürfen wir uns gegenseitig ordentlich auf die Mütze hauen.

PRO / CONTRA

- ➕➕ Interessantes Kampfsystem
- ➕☐ Sehr gute Atmosphäre
- ➕☐ Komfortable Bedienung
- ➖☐ Teils lieblos gestaltete Areale
- ➖☐ Anspruchslose Nebenmissionen
- ➖➖ Lästiges Grinden

WERTUNG/FAZIT

78

„Schlägt einen neuen Kurs ein, verliert aber keineswegs seinen Charme und Humor"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

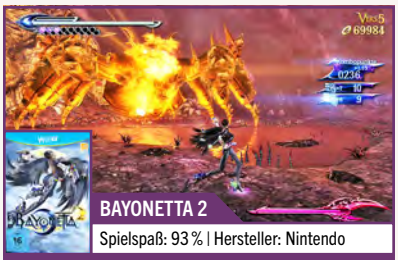
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

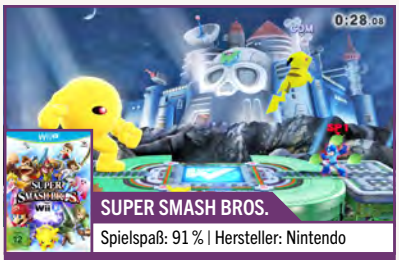
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

SUPER MARIO 3D WORLD

Ihr habt angesichts der Ankündigung von *Super Mario Odyssey* wieder so richtig Lust auf einen Mario-Hüpfer? *Super Mario 3D World* ist immer noch eine exzellente Wahl.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Schau mal einer an, da haben sich eine Menge von euch an den Rollenspiel-Klassiker *Faxanadu* erinnert! Den NES-Titel gibt es übrigens für die Virtual Console. Holt euch das Teil!

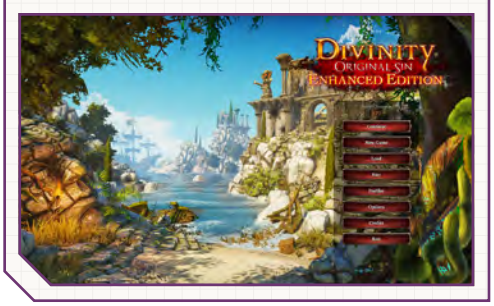
Gut, machen wir einen kleinen Genresprung! Das von uns gesuchte Rennspiel ist etwas mehr als sieben Jahre älter als das von uns in der letzten N-ZONE gesuchte Retro-Game. Es ist Teil einer Reihe, die sich im Laufe der Zeit stark verändert hat, und zwar weg von einem eher in der Realität verankerten Racer hin zu einem der ersten SNES-Rennspiele mit Tuning-System und schließlich zu dem von uns gesuchten futuristischen Serienableger. Leider war unser Kandidat der schlechteste Teil der Reihe: Er war viel zu übertrieben, mit nervigen Kursen versehen und hatte eine unkontrollierbare Chaos-Geschwindigkeit zu bieten. Etwas ganz Besonderes war der Titel trotzdem.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Ihr mögt klassische Rollenspiele der alten Schule? Keine Lust auf MMORPGs, aber bei Koop mit guten Freunden seid ihr dabei? Ihr wollt ein Abenteuer mit Anspruch, Tiefgang und toller Atmosphäre? Dann wollt ihr *Divinity: Original Sin*!

Die *Divinity*-Games waren schon immer okay (*Divinity 2: Ego Draconis*) bis echt gut (*Divine Divinity*, den merkwürdigen Titel mal außen vor gelassen). Was der Entwickler Larian Studios 2014 dann ein knappes Jahr später als Enhanced Edition 2015 aber mit *Divinity: Original Sin* auf die Beine gestellt hat, verdient echt eine Menge Applaus! Der PC-/PS4-/Xbox-One-Titel ist ein klassisches, kerniges Fantasy-Rollenspiel: tolle Story, wunderschönes Setting, phänomenal gute Musik und grandioses Voice Acting, eine zum Schneiden dichte Atmosphäre und ein extrem tief greifendes rundenbasiertes Kampfsystem. Noch besser: Das gute Stück lässt sich im (Online-)Koop-Modus mit einem Freund zocken. Am allerbesten ist: Der ebenso geniale Teil 2 erscheint noch in diesem Jahr!



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

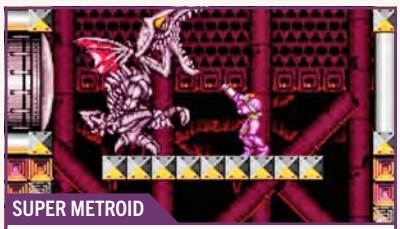
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

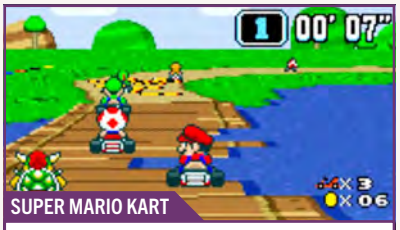
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

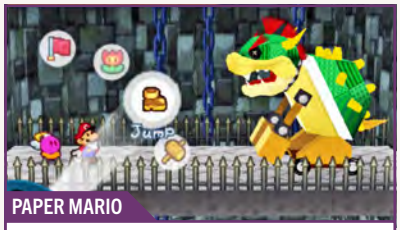
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

PIKMIN 2: NEW PLAY CONTROL!

Das zweite *Pikmin* ist dank der Wii-Steuerung auch auf der Wii U ein klasse Strategie-Titel. Weitere VC-Spiele aus der letzten Ausgabe haben es aber nicht in die Top 50 geschafft.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

NEU Teslapunk
Test (02/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Klutzgames

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

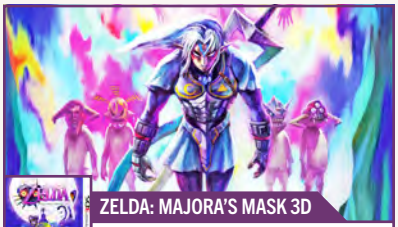
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

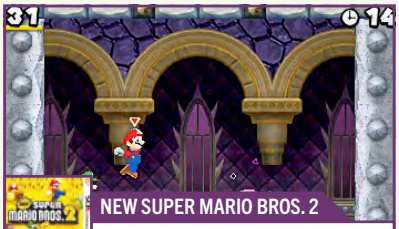
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE

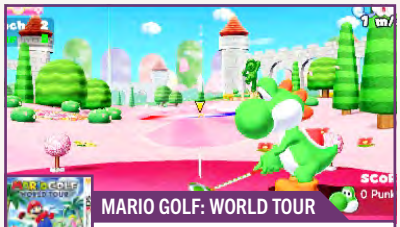
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

DRAGON QUEST VIII: DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

Was für ein Brett von einem Rollenspiel! Sympathische Charaktere, eine schöne und große Spielwelt, fesselnde Spielmechaniken, eine überzeugende Handlung – hier stimmt quasi alles!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. K.
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Kaum ein Spiel hat während der Switch-Präsentation für so viel Gesprächsstoff gesorgt wie die designierte Klempner-Premiere für die neue Konsole – *Super Mario Odyssey* wird ein außergewöhnliches Teil! Keine Frage: Den neuesten Auftritt von Nintendos Nummer 1 müssen wir mal näher besprechen …

Ben: Nun denn, Herr Schmid – lassen Sie uns etwas über das neueste *Mario* fachsimpeln. Bevor wir über Geschmacksrichtung des Spiels fachsimpeln, zunächst mal die Glaubensfrage: Hätte Nintendo direkt zum Switch-Start *Super Mario Odyssey* als Launchtitel zur Verfügung haben müssen? Ist es eine gute Idee, klempnerfrei in die neue Saison zu starten und die Hoffnungen ganz auf *Zelda* zu setzen?

Lukas: Klar wäre das besser gewesen! Wohl, weil man den Klempner und Link nicht mit jeweils sehr umfangreichen Abenteuern in Konkurrenz setzen wollte oder weil der Mario-Hüpfer schlicht und ergreifend noch nicht fertig war, hat man sich aber dagegen entschieden. Allerdings steht die Switch nun zum Start relativ mager bestückt da, vor allem da *Zelda* „nur" ein Quasi-Port ist und traditionell nicht die Strahlkraft eines *Super Mario* hat. Jetzt aber zum Spiel selbst! – und damit einher geht die Frage: Was haben die Entwickler denn da geraucht?

Ben: Wahrscheinlich eine kleingehäckselte und schön eingerollte *Sonic 2006*-Disc oder zwei! Das war ja auch so ein Mittelding aus Comic-*Sonic* und Real Deal. Ganz, gaaaanz merkwürdiges Teil. Ich hab auch ehrlich gedacht, dass Nintendo mit dieser *Mario*-Präsentation eine Tech-Demo der Switch herzeigen wollte. Dass es sich dabei tatsächlich um ein echtes Spiel und das nagelneue Klempner-Hüpfabenteuer handelt, ist mir erst später klar geworden. So obskur das Teil aber auch wirkt – eine gewisse Faszination hat es ja schon, oder? Und innovativ darf man das gute Stück wohl auch nennen.

Lukas: Auf jeden Fall – und ich freu mich auch sehr drauf. Nachdem der Klempner die Galaxie für sich entdeckt hat, war es eben schwer, das zu toppen. Jetzt muss eben die Realität herhalten. Ich finde es schräg, aber auch irgendwie ansprechend – und da es zusätzlich ja auch normale Levels geben wird (sofern man bei einem Pilze fressenden Schildkrötentrampler von „normal" reden kann), bin ich vollends zufrieden.

Ben: Bleibt eigentlich nur noch eine Frage. So seltsam das Ding auch anmutet: Willst du es spielen und wird es denn auch gut?

Lukas: Klar will ich es spielen! Dass es gut wird, steht bei Nintendo außer Frage. Es wird eben anders, aber dass begrüße ich in Zeiten viel zu zahmer Sequels nur allzu gerne.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

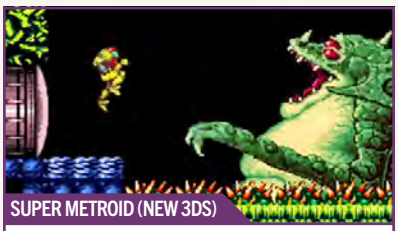
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

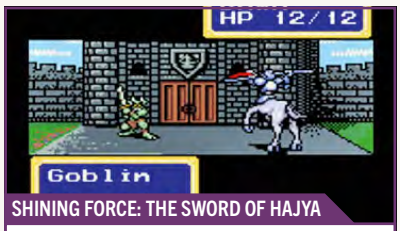
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

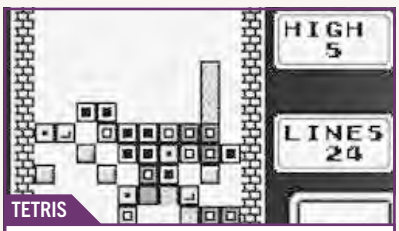
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

DEMON'S CRESS

Auf der Wii U war der Mix aus Jump & Run und Rollenspiel schon länger erhältlich, nun gibt es ihn auch für den New 3DS. Ihr steht auf Spiele wie *Mega Man*? Dann greift hier beherzt zu!

SWORD OF HOPE 2

Was tun, wenn letzte Ausgabe außer *Demon's Crest* kein VC-Spiel zum Test für 3DS erschien? Ganz einfach: Wir stellen euch einen Klassiker vor. In *Sword of Hope 2* könnt ihr pure Nostalgie tanken.

PICROSS e7

Der neueste Teil der Knobelreihe bietet eigentlich nur neue Rätsel und sonst nichts weiter. Doch das reicht auch völlig, denn diese Rätsel sind echt fesselnd.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

NEU Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

ABSEITS DER NORM

NINTENDOS SCHRÄGE SPIELE-EXPERIMENTE

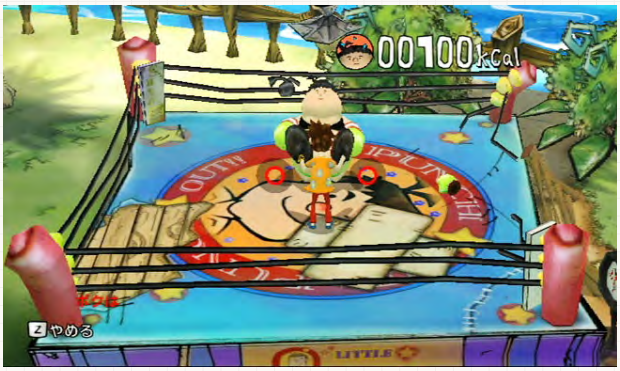
Von der Entenjagd über den Zehn-Finger-Schreibkurs bis hin zu ehemaligen Fernseh-Superhelden: Außergewöhnliche Ideen hat Big N nicht erst seit der Wii oder dem DS.

Von Johannes Gehrling

CAPTAIN RAINBOW (Wii)

Vulgäre Sprüche, ein gealterter ehemaliger Film-Superheld und eine Insel voller Minispiele: All das und noch mehr wartet in diesem abgefahrenen Nintendo-Spiel auf euch.

Auf der erfolgreichsten Nintendo-Heimkonsole überhaupt, der Wii, beehrte das japanische Unternehmen Fans in seinem Heimatland exklusiv mit einem besonders witzigen Action-Adventure: *Captain Rainbow*. Ihr schlüpft in die Rolle von Nick, einem ganz normalen Typen, der mal ein berühmter Film-Superheld war. Diese Zeiten sind zwar vorbei, sein alter Ego Captain Rainbow lebt aber weiter. Um wieder zu altem Ruhm zu gelangen, reist ihr nach Miami Island. Dort könnt ihr euch mit verschiedenen Tätigkeiten beschäftigen, beispielsweise Angeln oder den anderen Inselbewohnern bei ihren Problemen helfen. Hin und wieder führt das zu Minispielen wie Boxen oder Golf, wofür es eine Art Super-Stern als Belohnung gibt, wenn ihr den Bewohnern des Eilands dienlich seid. *Captain Rainbow* punktet mit einer witzigen Story, trotzdem verkaufte sich das Spiel im Erscheinungsjahr 2008 nur etwas mehr als 20.000 Mal, was das Experiment finanziell zu einem riesigen Flop machte.

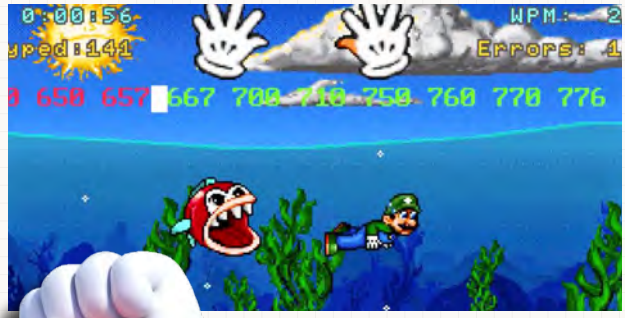


Minispiele wie Boxen oder Angeln begegnen euch in diesem verrückten Wii-Experiment am laufenden Band. Ob Nick seinen Gegner erledigen kann?

Lasst euch von der dicken Brille und dem Hawaiihemd nicht täuschen: Nick, der Protagonist in *Captain Rainbow*, war mal ein waschechtes Fernsehidol.

MARIO TEACHES TYPING (PC)

Der bierbäuchige Klempner Mario hat schon zu den unterschiedlichsten Jobs umgeschult. In den 90er-Jahren hat er sich sogar als Lehrer versucht!



Um nicht von dem gruseligen Fisch gefressen zu werden, müsst ihr die richtigen Tasten tippen.

Am Ende eines Levels erhaltet ihr einige Statistiken zu eurer Leistung: Geschwindigkeit, Genauigkeit und die verstrichene Zeit bewerten den Erfolg eurer Lektion.

Bereits 1991 hatte unser Lieblings-Held in *Mario Teaches Typing* seinen ersten Auftritt als Oberschlaumeier auf dem PC, damals ausschließlich auf MS-DOS-Systemen. Außergewöhnlich daran ist nicht nur der Wechsel vom Klempner zum Lehrer, sondern auch Marios Auftritt auf dem PC: Normalerweise gibt Nintendo sein Vorzeigemaskottchen nicht für die Nutzung auf anderen Systemen als den eigenen Konsolen frei, gerade auf Heimcomputern ist der Schnauzbartträger bis heute ein seltener Gast. Scheinbar hielten die Japaner ein Lernspiel für Kinder aber damals für eine gute Idee, weshalb sie Interplay mit der Entwicklung des Lernprogramms beauftragten. 1995 folgten die Umsetzungen für Windows und Macintosh und in der CD-Variante wurde Mario schon von seiner bis heute aktuellen Stimme vertont: Charles Martinet. Spieltechnisch hat *Mario Teaches Typing* aber leider nicht viel zu bieten, mit einem *Super Mario Bros.* oder *Super Mario World* kann der Titel nämlich nicht mithalten. Wahlweise als Mario, Luigi oder Peach hüpft ihr in der Seitenansicht durch 2D-Welten, euren Charakter steuert ihr dabei durch das korrekte Tippen von Buchstaben auf der Tastatur – welche das sind und welchen Finger ihr dazu benutzen sollt, seht ihr auf dem Bildschirm. Am Ende eines Levels wird euer Können bewertet, Statistiken geben euch dabei Aufschluss über euren Erfolg. 1996 folgte ein zweiter Teil, der zwar um Anpassungsmöglichkeiten und einige Story-Elemente erweitert wurde, jedoch ebenso wie der Vorgänger nur mäßig bei den Fans ankam. Trotzdem hat Nintendo vor einigen Jahren noch mal den Versuch gewagt. *Lernen mit Pokémon: Tastenabenteuer* für den Nintendo DS erschien mit einer kleinen drahtlosen Tastatur und soll Kindern ebenfalls spielerisch das Zehn-Finger-System lehren. Im Gegensatz zum geistigen Vater wurde aber nie eine PC-Version veröffentlicht.

***Mario Teaches Typing* stellt einen der ganz wenigen Ausflüge unseres Lieblingshelden auf den PC dar. Luigi, Peach und Toad sind natürlich auch mit an Bord.**

***Lernen mit Pokémon: Tastenabenteuer* erschien hierzulande im Herbst 2012. Im Gegensatz zum geistigen Vater läuft das Lernspiel auf dem hauseigenen DS.**

MARIO PAINT (SNES)

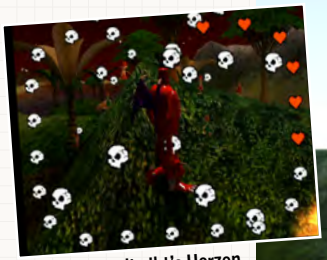
Eine Computermaus an der Spielekonsole und Musikkomposition direkt am heimischen Fernseher? Das gab es tatsächlich Anfang der 90er!

Ob farbenfrohe Bilder oder die eigene Mario-Komposition: Dank der SNES-Maus könnt ihr in *Mario Paint* kreativ werden und eure Ideen in die Tat umsetzen!

Das 1992 erschienene *Mario Paint* war Nintendos Antwort auf die zu dieser Zeit immer beliebter werdenden Heimcomputer. Um diesen etwas entgegenzusetzen und das Super Nintendo nicht nur als reine Spielekonsole, sondern auch als eine Art Light-PC vermarkten zu können, entwickelte das Traditionsunternehmen das Malspiel unter der Mitarbeit von Mario-Vater Shigeru Miyamoto. Mithilfe der sogenannten SNES-Maus, die an einem Controller-Anschluss der Konsole Platz findet und *Mario Paint* im Bundle beilag, könnt ihr mit dem Spiel bunte Zeichnungen anfertigen und simple Musikstücke erschaffen. Aus heutiger Sicht könnte man den skurrilen *Mario*-Ableger also als Microsoft Paint für das Super Nintendo bezeichnen, sieht man von der Musikkomposition einmal ab. 1999 kam mit *Mario Artist: Paint Studio* exklusiv in Japan der direkte Nachfolger zu *Mario Paint* für die gefloppte Nintendo-64-Erweiterung 64DD heraus. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger erschien der zweite Teil des Kreativspiels ebenfalls mit einer speziellen Maus, um genaueres Zeichnen zu ermöglichen (die dem Spiel beilag). Die SNES-Maus fand in unseren Gefilden übrigens kaum Unterstützung, besonders in Japan war sie aber recht beliebt und wurde gegen Ender der 90er-Jahre von fast 100 Spielen unterstützt. Dazu gehörten beispielsweise Strategiespiele und Simulationen, die sich mit einer Maus in der Regel besser steuern lassen als mit einem Controller. Viele dieser Titel erschienen aber leider niemals außerhalb Japans.

DOSHIN THE GIANT (64DD/GC)

Zunächst mit dem gefloppten 64DD fast in der Versenkung verschwunden, erschien 2002 auch hierzulande ein außergewöhnliches Spiel aus dem Hause Nintendo.



Für gute Arbeit gibt's Herzen im Überfluss für Doshin.

Als Riese muss man den deutlich kleineren Inselbewohnern auch mal bei Großprojekten zur Hand gehen. Schließlich soll der Baum an seinen angedachten Platz.

Wo gehen Giganten nach einem langen und harten Arbeitstag hin, um sich auszuruhen und zu entspannen? Natürlich ins erfrischende Meer!

Ende der 90er-Jahre experimentierte Nintendo in Japan mit einer Disketten-Erweiterung für das Nintendo 64, die es aufgrund ausbleibenden Erfolgs niemals zu uns über den großen Teich schaffte. Die enttäuschenden Verkaufszahlen der als 64DD (Nintendo 64 Disc Drive) bezeichneten Peripherie führten dazu, dass nur zehn der ursprünglich knapp 80 geplanten Titel überhaupt veröffentlicht wurden, einige dieser Spiele wurden aber weiter entwickelt und teilweise auf den Gamecube portiert. *Doshin the Giant* gehörte zwar zu den zehn Spielen, die für das 64DD veröffentlicht wurden, allerdings nur in Japan. Logisch, denn außerhalb des Landes wurde die Erweiterung ja nie angeboten. So erschien das außergewöhnliche Strategiespiel in Nippon erstmals im Dezember 1999, hierzulande mussten sich Nintendo-Fans aber bis zum Gamecube-Release im Herbst 2002 gedulden – dafür landete die erneuerte Version mit besserer Grafik und einem alternativen Ende auf Nintendos Zauberwürfel. Am Spielprinzip änderte sich dadurch allerdings nichts: Ihr übernehmt die Kontrolle über den titelgebenden Giganten Doshin, einen gelben Riesen mit freundlichem Smiley-Gesicht und etwas schlaksigem Körperbau. In dieser Rolle helft ihr den Bewohnern der Südseeinsel Barudo, die euch eure Mühen wiederum mit Liebe und Verehrung quittieren. In der 64DD-Fassung erschufen euch die Inselbewohner als Zeichen ihrer Dankbarkeit noch ein Monument. Auf dem Gamecube hingegen konstruieren sie eine riesige Rakete, mit der sie am Ende des Spiels ins Weltall fliegen. Auf einen Nachfolger warten Fans des freundlichen Giganten bis heute leider vergeblich, lediglich kleine Auftritte wie als Trophäe in *Super Smash Bros. Melee* für den Gamecube waren Doshin bis heute vergönnt. In der N-ZONE-Ausgabe 10/02 konnte *Doshin the Giant* im Test übrigens eine souveräne Wertung von 80 einheimsen.

GEIST (GC)

Geister und Shooter passen nicht zusammen? Mit dem ungewöhnlichen *Geist* bewies Nintendo auf dem Gamecube vor knapp 12 Jahren das Gegenteil.

In *Geist* könnt ihr die Rolle der titelgebenden Spukgestalt übernehmen. So habt ihr übersinnliche Fähigkeiten und könnt Besitz von Menschen ergreifen.

Im Mehrspieler-Modus brilliert der Titel dank abwechslungsreicher Areale und der Taktikmöglichkeiten, die sich durch die ungewöhnliche Spielidee ergeben.

Immer wieder mal veröffentlicht Nintendo bestimmte Titel nur im Heimatland und lässt den Rest der Welt einfach außen vor. Manchmal dreht der Mario-Konzern den Spieß aber sogar um und entwickelt vereinzelte Titel explizit für den westlichen Markt. Eine dieser Ausnahmen ist der Action-Shooter *Geist* – erschaffen vom US-amerikanischen Entwicklerstudio n-Space, das im März 2016 nach 22 Jahren übrigens seine Pforten schloss. Das Spiel sollte ursprünglich direkt zur Veröffentlichung des Gamecube erscheinen, mehrfache Verschiebungen führten aber zu einem verspäteten Release 2005. Wer sich bereits seit der Erstvorstellung von *Geist* auf der E3 2003 auf den Shooter in der Ego-Perspektive freute, musste also einiges an Geduld aufbringen, auch weil das Spiel exklusiv für den Gamecube erschien. Wie die Wertung in der N-ZONE-Ausgabe vom November 2005 zeigt, hatte sich das Warten für Shooter-Fans aber durchaus gelohnt: Mit Wertungen von 78 im Einzelspieler- und 79 im Mehrspieler-Modus wusste das Experiment größtenteils zu überzeugen. Eine Ausgabe zuvor deutete sich diese gute Note im Import-Test bereits an. Das Besondere an *Geist*: In Form der weiß-blauen Spukgestalt habt ihr besondere Fähigkeiten und seid für die meisten Lebewesen unsichtbar, sieht man einmal von Tieren ab, die eure Existenz wittern können. Zudem seid ihr außerordentlich schnell unterwegs, nehmt eure Umgebung in Zeitlupe wahr und könnt Besitz von Menschen ergreifen. Dank dieses schaurigen Settings kam das Spiel insbesondere bei älteren Gamecube-Besitzern gut an, gerade der Mehrspieler-Modus bot Dauerspaß und Langzeitmotivation. *Geist* ist im Übrigen einer der wenigen Gamecube-Titel, der hierzulande eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhielt – in den USA sogar erst ab 18. Neben den hauptsächlich familienfreundlichen Nintendo-Spielen eine echte Ausnahme.

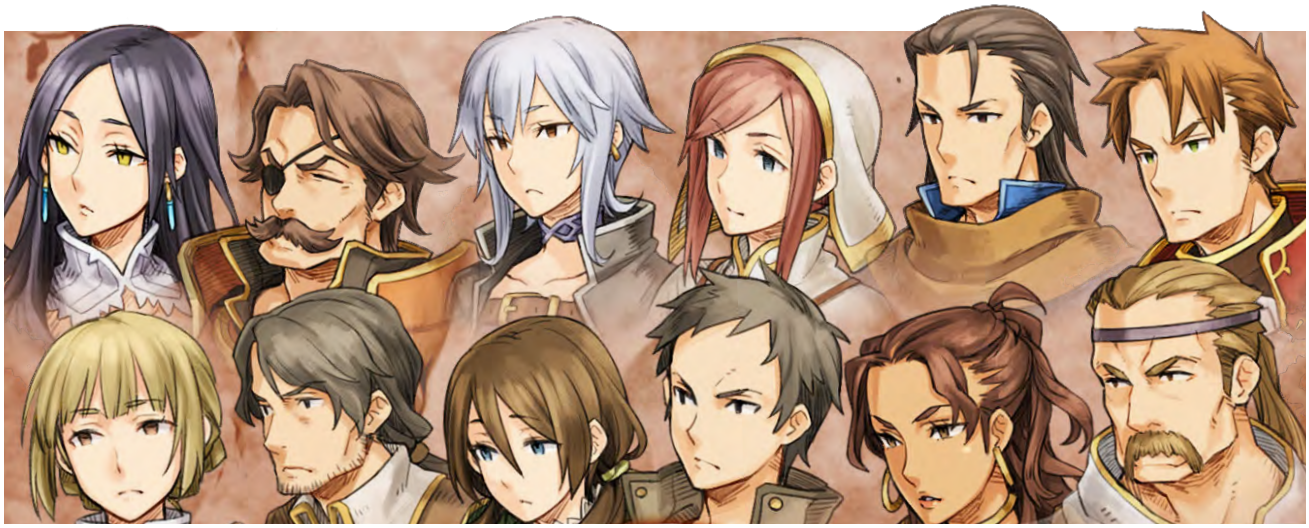
DUCK HUNT (NES)

Was heute Alltag ist, war Mitte der 80er-Jahre noch geradezu revolutionär: Mithilfe einer Lightgun konntet ihr in *Duck Hunt* auf die virtuelle Entenjagd gehen – in den eigenen vier Wänden!

1984 (beziehungsweise 1987 bei uns in Europa) wurde die Entenjagd digital und stürmte die Kinder- und Wohnzimmer rund um den Globus. Mit *Duck Hunt* für das NES und dem beiliegenden NES Zapper ist es seitdem möglich, virtuelle Enten vom Himmel zu schießen. Neben der klassischen Entenjagd könnt ihr in *Duck Hunt* beim Tontaubenschießen eure Fähigkeiten verfeinern. Begleitet werdet ihr in beiden Spielmodi von einem Hund, der euch hämisch auslacht, solltet ihr danebenschießen. Entgegen der urbanen Legende, die seit nunmehr über 30 Jahren kursiert, könnt ihr den Vierbeiner in der NES-Version allerdings nicht zur Strecke bringen – bei der Arcade-Variante ist das in einem Bonuslevel aber tatsächlich möglich. Auch in den zu dieser Zeit sehr beliebten Spielhallen konnte man das Jagdspiel in den 80er- und 90er-Jahren nämlich in einer Automatenversion erleben. Im neuesten Ableger von *Super Smash Bros.* für 3DS und Wii U ist das sogenannte Duck-Hunt Duo, bestehend aus besagtem Hund und einer Ente, spielbar. Abgesehen davon hatten die beiden bisher aber keinen großen Auftritt mehr seit ihrem Debüt auf dem NES. Mit etwa 28 Millionen verkauften Einheiten ist die Jagd-Simulation im Übrigen das zweiterfolgreichste Spiel auf Nintendos erster Heimkonsole. Niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto, der Erfinder des bierbäuchigen Klempners Mario, hat als Entwicklungsdirektor zu diesem Erfolg beigetragen. Habt ihr jetzt Lust bekommen, die Jagd auszuprobieren, sei euch noch der folgende wichtige Hinweis ans Herz gelegt: Der NES Zapper funktioniert nur mit Röhrenfernsehern – auf modernen OLED- oder LCD-Bildschirmen werdet ihr *Duck Hunt* also leider nicht daddeln können.

… spaßig ist *Duck Hunt* aber auch heute noch. Deswegen gibt es auch eine VC-Version des Klassikers für die Wii U.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Im Laufe des Abenteuers schart ihr viele Verbündete um euch, könnt pro Kampf aber nur eine begrenzte Anzahl von ihnen ins Feld führen.

MERCENARIES SAGA 3

3DS Als Söldnertruppe kämpft ihr zusammen mit euren vielseitigen Kumpanen für Ruhm und Ehre, aber vor allem für das große Geld.

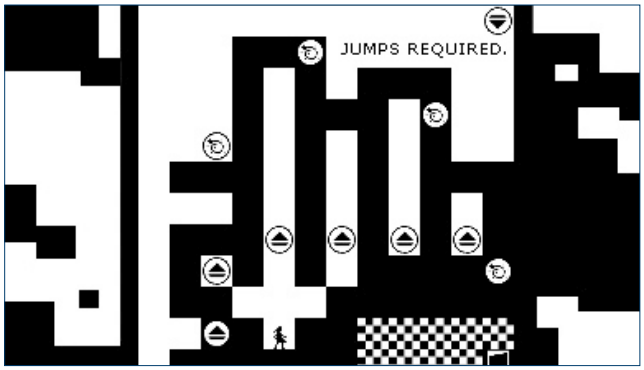
Im Rundenstrategiespiel *Mercenaries Saga 3* übernehmt ihr die Kontrolle über eine Söldnergruppe, die bekannt wurde durch den Namen „Kingdom's Dogs". Das Spiel beginnt mit ein paar Texteinblendungen zu einer eher banalen Story. Der nördliche Kontinent kämpft gegen den südlichen, und eure Truppe wurde für diesen Krieg angeheuert. Nach einer kurzen Einführung beginnt dann auch schon der erste Kampf, der vom Aussehen her stark an *Final Fantasy Tactics* erinnert. Auf dem Schlachtfeld bringt ihr die eigenen Figuren in Position, damit sie gegen die Feinde antreten können. Dies kann aber dank der schwammigen Steuerung des Control-Sticks etwas problematisch werden. Hier hätte sich der untere Bildschirm des 3DS hervorragend angeboten. Doch diese Funktion bleibt euch verwehrt. Stattdessen müsst ihr euch mit den Schultertasten zurechtfinden, was nach einer kurzen Eingewöhnungsphase relativ gut funktioniert. Wenn ihr euch dann die etwas unpräzise Steuerung eingeprägt habt, fängt es an, Spaß zu machen, den Charakteren taktische Befehle zu erteilen. Durch die vielen unterschiedlichen Klassen, die eure Helden besitzen, entsteht ein ausgewogenes Team, das anfangs aus einem Kämpfer, einem Bogenschützen, einer Heilerin und einer Diebin besteht. Im Laufe des Spiels treten euch auch weitere Mitglieder bei, die dann wiederum verschiedene Rollen in eurem Team einnehmen. Im Kampf seid ihr in der Lage, rundenbasiert mit euren Figuren anzugreifen, Spezialfähigkeiten einzusetzen oder Items zu benutzen. Zweichen den Gefechten habt ihr die Möglichkeit, eure Figuren hochzuleveln, Items im Shop einzukaufen und die Ausrüstung der Charaktere auszuwechseln. *Mercenaries Saga 3* ist ein prima Rundenstrategiespiel, das zwar einige technische Schwachstellen besitzt, diese durch gutes, sehr taktisches Gameplay aber wieder wettmacht.

Alexander Grillenberger

Genre:	Strategie
Entwickler:	RideonJapan, Inc
Termin:	12. Januar 2017
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	8

Die Geschichte wird uns über englische Texteinblendungen erklärt. Es wird dabei immer sehr viel und sehr lange geredet, weshalb ihr also viel lesen müsst.

Alle Gegner haben einen Aggro-Radius, den ihr zu eurem Vorteil nutzen könnt. Platziert eure Figuren also zusammen und versucht, vorsichtig nach vorne zu rücken.



Mithilfe der Shift-Funktion könnt ihr durch die weißen und schwarzen Bereiche wechseln, um dadurch so schnell wie möglich zum Ausgang zu gelangen.

Durch das Meistern bestimmter Rätsel werden Skins freigeschaltet, mit denen ihr die Farbe von allen Levels verändern könnt. Nett, mehr aber auch nicht.

SHIFT DX

3DS Es darf wieder gehüpft und geswitched werden, aber diesmal auf dem 3DS.

Die *Shift*-Reihe ist zurück und dieses Mal haben die Entwickler ein DX an den Namen gehängt. Das Spiel enthält neben den 100 brandneuen Levels außerdem alle Levels aus den Vorgängern. *Shift DX* ist ein Puzzlespiel, bei dem ihr euren namenlosen Charakter durch die weißen und schwarzen Gebiete manövrieren müsst. Durch das „Shiften" der Bereiche seid ihr in der Lage, das Level auf den Kopf zu stellen, wodurch sich euch neue Wege eröffnen und ihr Hindernisse umgehen könnt. Dabei wird übrigens auch die Gravitation verändert. Anfangs kann einen dieses Konzept zwar irritieren, aber bereits nach wenigen Minuten hat man den Dreh raus. Außerdem gibt es neben dem Hauptspiel auch einige Extras, die ihr freispielen könnt. Im Challenge-Mode versucht ihr, ein bereits gespieltes Level mit so wenig Verschiebungen wie möglich zu meistern. Leider gibt es in diesem Modus keine Rangliste, sodass ihr eure Leistungen nicht mit anderen vergleichen könnt. Des Weiteren gibt es einen Editor, mit dem ihr eure eigenen Welten und Herausforderungen gestalten könnt. *Shift DX* ist ein angenehmes Puzzle-Spiel für Zwischendurch, das durchaus fordernde Rätsel für den Fan des Genres bietet.

Alexander Grillenberger

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Moragami
Termin:	12. Januar 2017
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	6

CASTLEVANIA DRACULA X

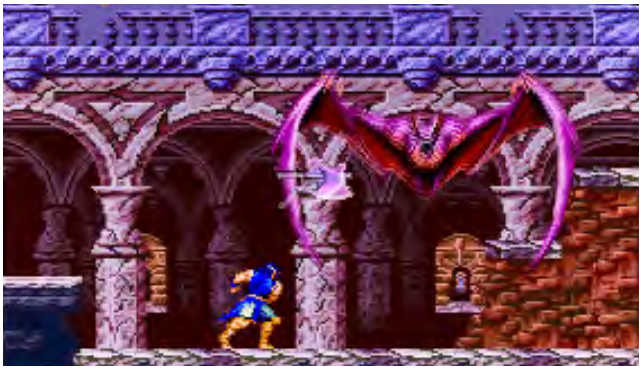
New 3DS Der Graf ist aus seinem Power Nap erwacht und hat wieder Böses im Sinn!

Einmal mehr bequemt sich Graf Dracula nach hundertjähriger Schaffenspause aus seinem Sarg und widmet sich seinem Rachefeldzug gegen den berüchtigten Vampirjäger-Clan Belmont. Um den jüngsten Nachfahren Richter Belmont in sein Bestien verseuchtes Schloss zu locken, nimmt der dunkle Graf Richters Freundin Annett und ihre Schwester Maria in Gefangenschaft. Doch keine Sorge, bewaffnet mit der legendären Peitsche seines Vorfahren stellt sich der Vampirjäger den Kreaturen der Unterwelt. Der Horror-Sidescroller erschien 1995 für den SNES und ging offiziell als Portierung des nur in Japan erschienen *Castlevania: Rondo of Blood* für die PC Engine durch. Doch während sich das Orginal als gelungener Ableger der Serie erwies, hagelte es für *Dracula X* unschöne Kritiken, weil viele Features wegfielen oder sich zum Negativen veränderten. Auch das abgewandelte Leveldesign will uns das Spiel schnell wieder vergessen lassen. Wir hätten uns lieber *Rondo of Blood* für den New 3DS gewünscht. Ganz okay, aber wahrlich nicht der Hit, den man sich gewünscht hätte.

Christian Alo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Konami
Termin:	26. Januar 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	6

In *Rondo of Blood* übernahm der Spieler nicht nur die Kontrolle über Richter, sondern auch über Maria. Das ist hier in diesem Spiel leider nicht möglich.



Die Liste totbringender Bestien in *Castlevania Dracula X* ist lang. Hier versperrt uns eine Riesenfledermaus den Weg zum dritten von insgesamt sieben Levels.

Bei der Eröffnung herrscht noch eitel Sonnenschein. Aber bald trudeln die ersten, vernichtenden Kritiken ein und eure Motivation sinkt.

Euer kleines Restaurant startet überschaubar. Jedes Einrichtungsstück kostet Geld, und davon habt ihr so gut wie nie genug.

GOURMET DREAM

3DS Die zähe Simulation ist alles andere als ein Festmahl.

Wie in vielen vergleichbaren Simulationsspielen ist es auch in *Gourmet Dream* euer Ziel, ein Café auf Vordermann zu bringen. Ihr habt die Wahl zwischen unterschiedlichen Standorten, die allesamt ein anderes Bevölkerungsbild aufweisen. Im Rentnerparadies werdet ihr zum Beispiel nicht viele Micky-Maus-Becher verkaufen und neben dem Kindergarten keinen Spinat, um es mal übertrieben auszudrücken. Ihr stellt Bedienungen und Köche ein, kümmert euch um die Einrichtung und das Menü und hofft, dass eure Kundschaft mit Service und Mahlzeiten zufrieden ist. Zunächst lassen sich wütende und angeekelte Besucher aber nicht vermeiden, schließlich sind die Talente eurer Mitarbeitern noch ausbaufähig. Die Idee der Restaurant-Sim ist solide, die Umsetzung mit niedlicher Anime-Grafik dürfte Fans japanischer Comic-Kunst ansprechen. Die Bedienung jedoch ist mühsam und verwirrend, mit dem Stylus auf den kleinen Symbolen herumzutippen, weil es keine optionalen Tastenbefehle gibt, verdirbt dem Spieler rasch den Appetit. Viel Zeit verbringt man zudem mit Warten und Zusehen – das schmeckt uns wirklich ganz und gar nicht. Leider kein Sterne-Gourmet.

Katharina Reuß

Genre:	Simulation
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	19. Januar 2017
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	5

TOBY: THE SECRET MINE

Wii U Sieht aus wie *Limbo* und spielt sich wie *Limbo*, heißt aber *Toby: The Secret Mine*.

Die Scherenschnittoptik kennt man vom düsteren *Limbo*, das inzwischen bereits sechs Jahre auf dem Buckel und sich als Indie-Liebling etabliert hat. Das Ein-Mann-Entwickler-Team hinter *Toby* wurde offensichtlich stark vom Playdead-Werk inspiriert, Mechaniken und Optik stammen fast komplett vom Vorbild ab. Jedoch: Wo bei *Limbo* alleine Finsternis und Grautöne das Bild beherrschten, erstreckt sich das Farbspektrum der Hintergründe in *Toby* über die gesamte Bandbreite. Gnadenlos geht es trotzdem zu, auch Toby stirbt zahlreiche grausame Tode, ähnlich wie in *Limbo* gelegentlich durch unfair gestaltete Passagen, wobei das Spiel ein Scheitern des Konsumenten gewollt herbeiführt. Das hat die *Limbo*-Fans vor sechs Jahren aber auch nicht gestört, und wer auf der Suche ist nach mehr von dem Gleichen, der wird in der geheimen Mine finden, was er begehrt. In Sachen erzählerischer Eindringlichkeit und beklemmender Atmosphäre vermag es *Toby: The Secret Mine* jedoch nicht, *Limbo* das Wasser zu reichen.

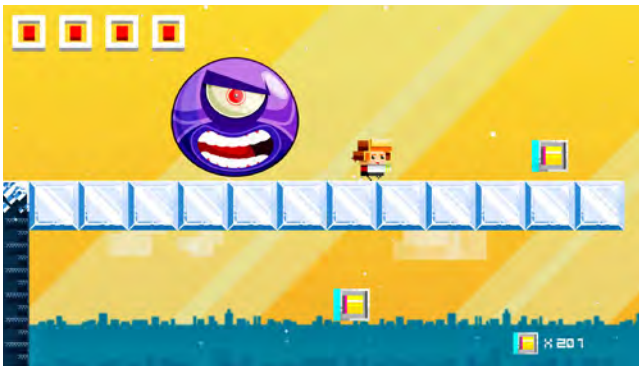
Katharina Reuß

Genre:	Adventure
Entwickler:	Lukas Navratil
Termin:	19. Januar 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Die angespitzten, mit Blut verzierten Eiszapfen lassen nichts Gutes vermuten. Wie in *Limbo* wird auch in *Toby: The Secret Mine* viel gestorben.

Das Sägeblatt erinnert vage an den Indie-Hit *Super Meat Boy*. Die größte Inspirationsquelle für Entwickler Lukas Navratil war aber zweifellos *Limbo*.

Jeder Harpunentreffer halbiert die Kugeln. Nehmt euch also nach einem Angriff vor den herumfliegenden Teilen der Gegner in Acht.



Die Spheroids gibt es in verschiedenen Größen und Arten. Sie alle haben gemeinsam, dass sie euch um die Ecke bringen wollen.

SPHEROIDS

Wii U Rund und gesund? Von wegen! Diese Bälle sind eine echte Gefahr für die Menschen.

Die Spheroids sind Außerirdische, die sich entschlossen haben, die Erde anzugreifen. Nur der Junge Lucas und Wissenschaftler Otto können die extraterrestrischen Kugeln aufhalten – natürlich in Zusammenarbeit mit euch. Gleich zu Beginn fällt der unvorteilhafte Graftikstil auf, bei dem sich die Darstellung der kugelrunden Spheroids mit der Pixeloptik der Levels beißt. Das mag Absicht sein oder auch nicht, hässlich anzusehen ist es allemal. Auch spielerisch wagt *Spheroids* Experimente, ist dabei allerdings ein wenig erfolgreicher. Ihr schießt mit der Harpune auf sich teilende Kugeln und springt und wechselt zwischen Vorder- und Hintergrund der Levels hin und her. Richtig anspruchsvoll wird das in den letzten der etwa 30 Levels. Eine Engelsgeduld erfordert die technische Verfassung des Spiels: Das Ruckeln ist teilweise eklatant, auch Abstürze und andere Bugs trüben das Vergnügen. Bei einer Team-Stärke von drei Personen ist das vielleicht verständlich, einen schlechten Eindruck und wenig Spaß macht der Zustand des Spiels trotzdem. Auch die treibende Musik, die die Abschnitte passend untermalt, macht die Schnitzer nicht wieder wett. Gute Alternativen sind auf der Wii U zum Glück nicht rar. **Katharina Reuß**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Eclipse Games
Termin:	05. Januar 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	4

QUIET, PLEASE!

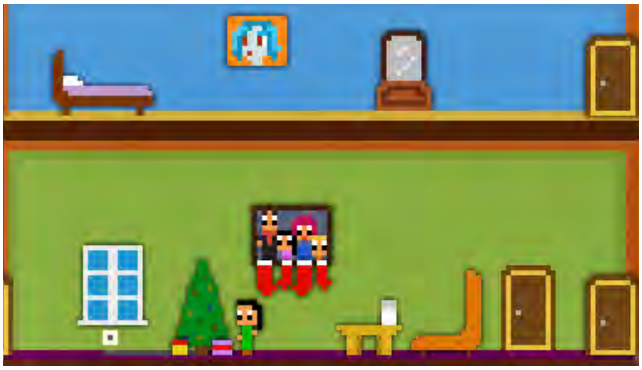
3DS Lärmen ist Silber, Stille ist Gold. Bringt eure nervige Familie zum Schweigen!

Ein langer, stressiger Schultag geht zu Ende. Statt von wohlverdienter Ruhe wird die kleine Heldin von *Quiet, Please!* jedoch von Lärm und rücksichtslosen Familienmitgliedern und Nachbarn empfangen. Der Hund bellt, die Katzen maunzen, der kleine Bruder saust durch den Flur, Mama telefoniert und Papa sieht lautstark fern. Zum Glück lassen sich die Unruhestifter mit wohlüberlegten Sabotage-Aktionen ruhig stellen. Wie in den Adventures der alten Tage sammelt und kombiniert ihr Gegenstände, um Rätsel zu lösen. Neben dem klassischen Szenario, bei dem die Heldin aus der Schule heimkommt, sind im Paket die Bonus-Kapitel mit den Themen Weihnachten und Ferien enthalten. Dort muss die Protagonistin, dem gleichen Spielprinzip folgend, das Haus für den Besuch des Weihnachtsmannes vorbereiten, respektive eine Möglichkeit finden, sich zwischen ihren unausgeglichenen Familienangehörigen eine kleine Auszeit am Strand zu gönnen. So simpel wie die Oldschool-Optik ist auch das Gameplay, Adventure-Experten schließen die drei Kapitel in unter einer Stunde ab. Wer sich Zeit lässt, ist nach etwa zwei Stunden fertig. Für den schmalen Preis ist das in Ordnung; Bei *Quiet, Please!* dürfte es gerade den Fans von alten Adventures warm ums Herz werden.

Katharina Reuß

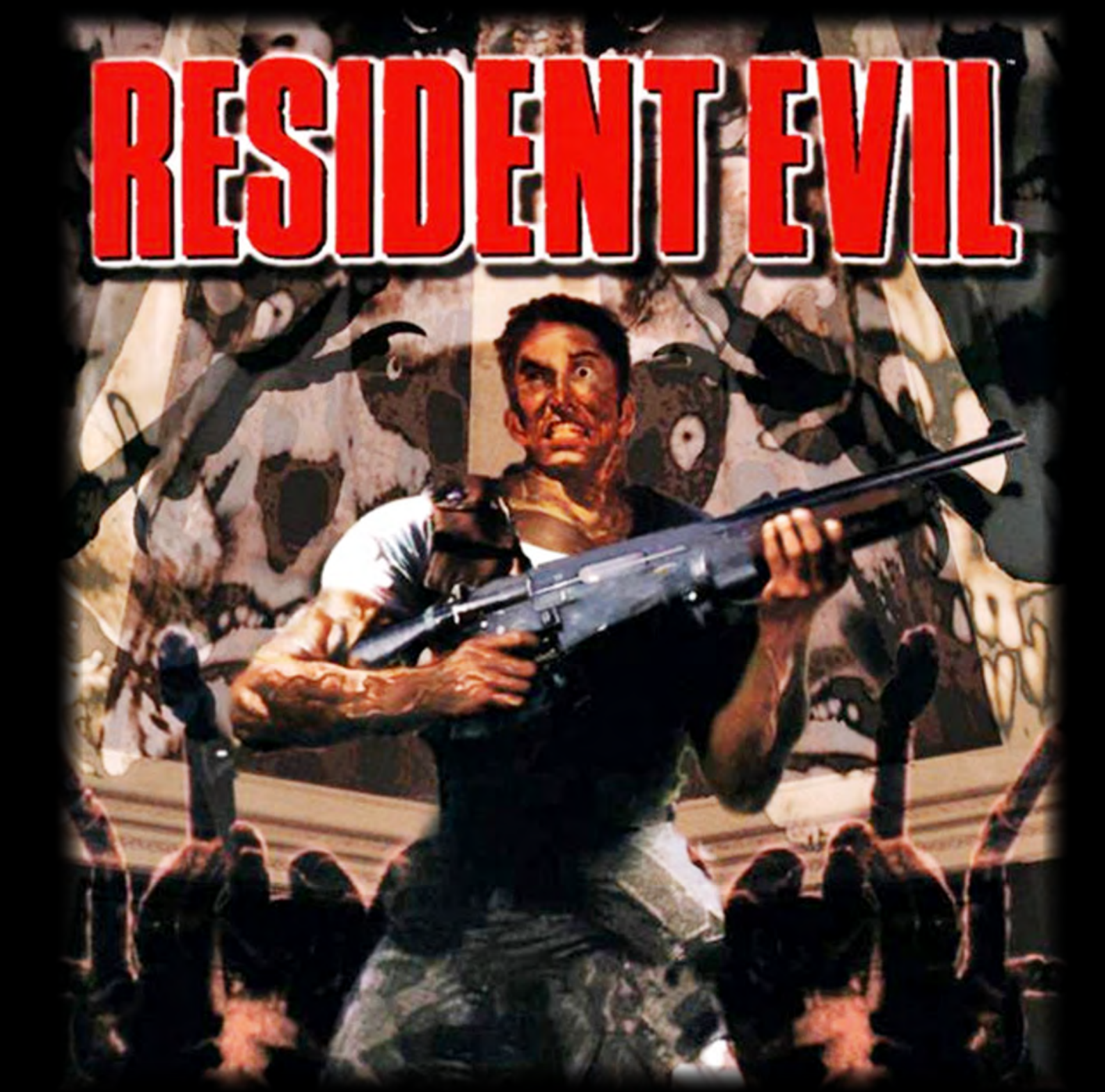
Genre:	Adventure
Entwickler:	Nostatic Software
Termin:	05. Januar 2017
Preis:	3,49 Euro
WERTUNG	8

Endlich im Urlaub und endlich Entspannung? Weit gefehlt! Eure anstrengende Familie bereitet euch auch unterwegs Kopfzerbrechen.



Die Socken hängen bereit, die Geschenke ruhen unter dem geschmückten Baum. Die Kekse für den Weihnachtsmann fehlen aber noch!

RESIDENT EVIL



Vor über 20 Jahren lehrte Capcom uns mit *Resident Evil* erstmals das Fürchten. Pünktlich zum siebten Teil hat sich die N-ZONE abermals für euch ins gruselige Herrenhaus begeben und erklärt, warum Fans auch heute noch sehnsuchtsvoll auf das Original zurückblicken.

Der Albtraum hat begonnen: Sonderlich freundlich sieht dieser Zeitgenosse, den ihr im Herrenhaus findet, ja nicht gerade aus. Wie sich schnell herausstellt, sprechen die Zombies in *Resident Evil* nur die Sprache der Gewalt.

Resident Evil ist ein ziemlich dummer Name." So lautet typischerweise die erste Antwort, wenn man Shinji Mikami nach seiner Meinung über Capcoms Horror-Serie *Biohazard* befragt. Gerade der Japaner muss es wissen, ist er doch maßgeblich an der Entstehung des Spiels beteiligt gewesen, welche außerhalb von Japan den für uns eher bekannten Titel *Resident Evil* trägt und erstmals 1996 für die Sonys Playstation erschien. Doch ganz egal, bei welchem Namen man das Kind nun nennt: *Resident Evil/Biohazard* gilt als eines der wegweisendsten Spiele seiner Generation und machte nicht nur das Genre des Survival-Horror massenmarkttauglich, sondern verhalf auch Capcom selbst nach einem bedrohlichen Tief wieder zu neuen Höhen.

Ein Sommerausflug

Blickt man heute auf den Entstehungsprozess von *Resident Evil* zurück, unterscheidet sich das Spiel so ziemlich von allem, womit Capcom in den Jahren zuvor sein Geld gemacht hat. Ob nun *Mega Man, Street Fighter* oder die unzähligen Disney-Versoftungen: Mit *Resident Evil* hatte der japanische Konzern etwas völlig Neues und sehr Erwachsenes in der Mache. Im Jahr 1998 kommt es in der Umgebung der fiktiven US-Kleinstadt Raccoon City zu schreckenserregenden Mordfällen, mit denen selbst die Polizei nicht fertig wird. Als eine Spezialeinheit namens S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) entsendet wird, um in den Wäldern nach dem Rechten zu sehen, stoßen die Mitglieder dort auf ein geheimes Anwesen. Und sie sind nicht alleine: Zombieartige Kreaturen streifen durch die Gänge und machen Jagd auf die überlebenden Kameraden, welche die Flucht ins Herrenhaus überstanden haben. Schnell ist klar, was zu tun ist: dem Geheimnis dieses real gewordenen Albtraums auf die Spur kommen und irgendwie einen sicheren Weg nach Hause finden. Doch das gestaltet sich schon bald schwieriger als gedacht, gibt es doch kaum Anzeichen dafür, wo man mit der Suche beginnen soll.

Der Überlebenskampf beginnt

Resident Evil überlässt es zu einem Großteil euch selbst, welche Bereiche des Herrenhauses ihr als Nächstes erkundet. Viele Bereiche sind anfangs noch verschlossen oder werden von den untoten Bewohnern des Anwesens bevölkert, weshalb ihr euch schleunigst auf die Suche nach Schlüsselgegenständen, neuen Waffen und Munition machen müsst. Der Verlauf eurer Überlebens-Odyssee hängt dabei stark von der anfangs gewählten Spielfigur ab. Entscheidet ihr euch für die Mechanik-Spezialistin Jill Valentine, könnt ihr nicht nur mehr Items tragen, sondern mit eurem Werkzeug sogar einige verschlossene Türschlösser knacken. Chris Redfield hingegen versteht sich besser auf den Umgang mit Schusswaffen, hat dafür aber nur Platz für sechs Gegenstände. Einsteigern wird

Ein Schockmoment im richtigen Augenblick lässt so manchen Controller durchs Zimmer fliegen. *Resident Evil* verstand sich meisterlich in dieser Tugend.

RESIDENT EVIL: DAS REMAKE

Die Neuauflage von 2002 zeigte eindrucksvoll, dass ein Remake mehr sein kann als bloß ein halbgares, überteuertes Update.

Mit *Resident Evil* hatte sich Capcom 1996 aus dem Nichts heraus ein neues Standbein geschaffen, das in den folgenden Jahren erfolgreich ausgebaut wurde und heute zu den wichtigsten Stützpfeilern des Unternehmens zählt. Wie sich bald herausstellen sollte, waren die Macher mit dem Original offenbar aber noch nicht völlig zufrieden. Im Vorfeld der Gamecube-Veröffentlichung ließ Capcom dann die Bombe platzen: Gleich mehrere *Resident Evil*-Teile sollten exklusiv für Nintendos neue Konsole auf den Markt kommen, darunter auch eine Neuauflage des sechs Jahre zuvor veröffentlichten Originals. Das Remake demonstrierte eindrucksvoll, was der neue Würfel grafisch auf dem Kasten hatte. Lange Zeit war sogar von Fotorealismus die Rede.

Capcom hatte aber weit mehr in Aussicht als nur eine optische Generalüberholung, denn das Herrenhaus wurde nicht nur um neue Areale erweitert, sondern auch mit frischen Gegnertypen und veränderten Rätselaufgaben. Sogar an der Hintergrundstory hat Capcom etwas verändert, damit sie mit den diversen Fortsetzungen inhaltlich einhergeht. Dabei spielte man gekonnt mit dem Wissen der Fans: Anstelle eines Zombiehundes, der krachend durchs Fenster sprang, knackst an derselben Stelle im Haus nur kurz der Rahmen. Lange Zeit war das Spiel exklusiv nur auf Nintendo-Konsolen spielbar, denn neben der Gamecube-Version setzte Capcom das Remake auch für die Wii um. Dort enttäuschte man die Fans aber mit einer halbgaren, aufgesetzt wirkenden Steuerung. Es sollte noch eine weitere Konsolengeneration ins Land gehen, ehe Capcom das Spiel auch auf einen HD-Standard hievte und den Titel in einer Remastered-Neuauflage für Playstation 4, Xbox One und den PC veröffentlichte. Diesmal sogar mit einer merklich verbesserten Steuerung, bei der ihr den Stick nur noch in die Richtung neigen müsst, in die ihr auch laufen wollt. Eine Umsetzung für Wii U oder Switch wird wohl leider Wunschdenken bleiben.

Links der Ostflügel des Hauses im Original, rechts die gleiche Stelle des Remakes. Schon damals war der qualitative Sprung der Technik höchst beeindruckend, doch gerade in der Nachbetrachtung ist es schwer zu glauben, dass zwischen diesen beiden Spielen gerade einmal sechs verschwindend geringe Jahre liegen.

auch heute noch nahegelegt, ihren ersten Durchgang lieber mit Jill zu probieren, ehe sie sich am Szenario von Chris probieren. An der Story oder den erkundbaren Arealen – später durchforstet ihr auch einen Außenbereich, die Mannschaftsquartiere und eine unterirdische Geheimanlage – ändert sich durch die Wahl eurer Spielfigur aber nichts. Lediglich eine Handvoll Räume werden für einen der beiden Charaktere zum Lösen von Rätseln relevanter.

2D vor 3D

Ursprünglich war für *Resident Evil* vorgesehen, das Projekt mit einer reinen 3D-Engine zu realisieren, welche sich aber mit der Hardware der Playstation nicht ansprechend genug umsetzen ließ. Stattdessen setzte Capcom daher auf 3D-Charaktermodelle mit vorgerenderten Hintergründen, die zu ihrer Zeit einen fast fotorealistischen Eindruck vermittelten. Die ungewöhnlich echt wirkende Optik trug großen Anteil an der enorm spannenden Atmosphäre, welche bei so manchem Spieler für einen unruhigen Schlaf sorgte. Für situativen Nervenkitzel sorgten zudem viele gemein gesetzte Kamerawinkel: Den Zombie konnte man zwar schon um die Ecke heranschlurfen hören, aber eben nicht sehen. Die technische Ausrichtung sorgte mit ihren nicht frei justierbaren Kameraperspektiven allerdings auch für so manche Probleme, etwa bei der Steuerung. Um eure Figur nach vorne laufen zu lassen, musstet ihr das Steuerkreuz nach oben drücken – egal von welchem Winkel aus ihr eure Figur gerade betrachtet habt. Seitwärtsschritte waren nicht möglich, denn durch einen entsprechenden Tastendruck dreht sich der Charakter nur um die eigene Achse. So wurde *Resident Evils* Steuerung schon frühzeitig spöttisch als „Tank-Controls“ bezeichnet. Ein Problem, das erst viel später mit der HD-Neuauflage des Remakes (siehe Extrakasten) gelöst wurde.

Lange Zeit ein Knackpunkt der Serie: das Inventarsystem. Kleine Schlüssel nehmen in euren Taschen genauso viel Platz weg wie eine fette Schrotflinte.

Diverse Rätsel im Spiel müssen je nach Spielfigur anders gelöst werden. Chris Redfield etwa versteht nichts vom Klavierspielen, Rebecca hingegen schon.

Sämtliche Zwischensequenzen des Spiels sind vollständig vertont worden – die Qualität der englischen Sprecher lässt aber teilweise sehr zu wünschen übrig.

Endlich entkommen: Abhängig von euren Entscheidungen gibt es im Spiel mehrere Abspänne. Es lohnt sich also, *Resident Evil* mehrfach durchzuspielen.

Rebecca, is that you?

Auch wenn *Resident Evil* alles andere als perfekt war, traf es bei seiner Erstveröffentlichung genau den Nerv der Spieler und verkaufte sich über zwei Millionen Mal. Natürlich erkannte Capcom schnell, was für einen Goldschatz sie da an Land gezogen hatten, und begann zügig damit, das Spiel auf andere Plattformen zu portieren. Bereits im Dezember des gleichen Jahres erschien eine inhaltsgleiche, technisch aber eher halbherzige PC-Umsetzung, im Juli 1997 eine akzeptable Fassung für den Sega Saturn. Ebenfalls im Jahr 1997, quasi als eine Art frühzeitiges Jubiläum (heute sagt man dazu „Game of the Year"-Edition), veröffentlichte Capcom den *Resident Evil Director's Cut*. Diese erweiterte Fassung des Originalspiels brachte nicht nur neue Gegner, Items und Outfits für die Charaktere mit, sondern auch einige veränderte Kamerawinkel und das mit Realschauspielern gedrehte Intro gab es erstmals in Farbe zu sehen. Mit Intro fällt an dieser Stelle ein gutes Stichwort. So ernst *Resident Evil* durch sein Szenario und seine explizite Gewaltdarstellung auch wirkte, so drittklassig-lächerlich waren das Schauspielvermögen und die Sprachausgabe – Letzteres zumindest für die englischen Muttersprachler. Anhand der Satzformulierung und den vielen Wortwiederholungen konnte man schnell feststellen, dass die Dialoge des Spiels von Japanern geschrieben wurden, wodurch natürlich alles ziemlich wirr klang. Die legendär schlechte Vertonung brachte aber auch so manch Gutes mit sich, darunter zum Beispiel so kultverdächtige Begriffe wie „Jill Sandwich". Bereinigt wurde die Sprachausgabe des Originals allerdings nie. Erst beim Remake ließ Capcom in Sachen Vertonung die Professionalität walten, die dem Spiel auch gerecht wurde.

Mobiles Grauen

Auch bei der Umsetzung von *Resident Evil* für den Nintendo DS, zeitlich abgestimmt auf das zehnjährige Jubiläum, beließen es die Entwickler bei der fast schon liebgewonnenen Originalvertonung. Dafür statteten sie das erstmals portable Horror-Adventure mit zahlreichen neuen Inhalten aus. Neben dem klassischen Modus implementierte Capcom auch einen Rebirth-Modus, welcher dem Touchscreen viel Aufmerksamkeit zukommen ließ. So musstet ihr den Stylus benutzen, um aus der Ego-Perspektive herannahende Gegner mit dem Kampfmesser abzuwehren. Auch diverse Puzzles des Originals wurden für die DS-Portierung, welche übrigens den passenden Untertitel *Deadly Silence* trug, teilweise komplett ersetzt. Für Nintendo-Fans war es zudem das erste Mal, dass sie mit dem Initialtitel der seitdem gefeierten Serie in Kontakt kamen.

Wenn heute vom ersten *Resident Evil* gesprochen wird, ist in der Regel die Neuauflage gemeint – und das aus einem guten Grund. Der einst Gamecube-exklusive Titel verpasste dem Spiel nicht nur einen optischen Feinschliff erster Güte, der sich sogar Jahre später noch sehen lassen konnte, auch das Gameplay wurde umfassend verbessert und machte das antiquierte Original fast schon obsolet. In seiner Bedeutung hat das erste *Resident Evil* aber nichts von seinem Stellenwert verloren, hat es doch wesentlich zum Erfolg des Survival-Horrors beigetragen und Capcom aus den roten Zahlen geholt. Es muss also einen Grund haben, warum die Macher für das jüngst erschienene *Resident Evil 7* den ersten Teil als Inspirationsquelle Nummer eins angegeben haben. Ganz gleich, ob man hier nun vom Original oder der Neuauflage spricht.

Marco Cabibbo

Das große Geheimnis wartet im unterirdischen Labor darauf, von euch gelüftet zu werden. Um die Wahrheit ans Tageslicht zu bringen, müsst ihr allerdings erst an dem charismatischen Serienfiesling Wesker und seiner Biowaffe, dem Tyrant-001, vorbei.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der erste und wohl auch größte Videospielschock meiner Zockerkarriere."

Mit 12 Jahren war das Leben noch in Ordnung. Der Alltag wurde bestimmt von Fußball spielen, Hausaufgaben liegenlassen und natürlich von fröhlichen Nintendo-Games auf dem Super Nintendo. Dann kam *Resident Evil*. Und machte mir zum ersten Mal so richtig Angst. Niemals wieder hatte ich zu einem Videospiel ein solch angespanntes Verhältnis, an das ich mich noch lebhaft erinnern kann. *Resident Evil* stellt also nicht nur für das Genre selbst, sondern auch für mich eine Art Wendepunkt im Leben dar. Ein Punkt, an dem Spiele erwachsen wurden. Natürlich sehe auch ich in dem grandiosen Remake von 2002 ein durchweg besseres Spiel, doch in Sachen Nostalgie kommt kein *Resident Evil* an den ersten Teil heran. Nicht einmal die von mir favorisierte Fortsetzung, welche gegenwärtig von Capcom ebenfalls neu aufgelegt wird. Mal sehen, wie das Ergebnis aussieht.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

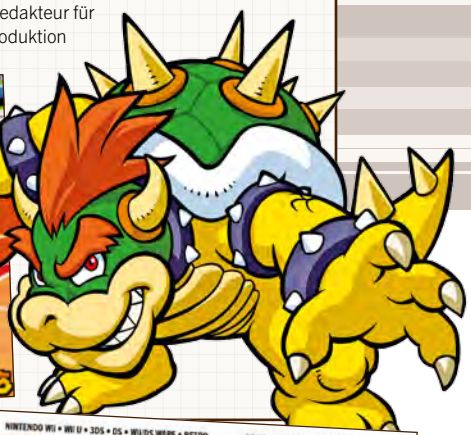
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 03/2002

Vor 15 Jahren stand mit dem Gamecube ein Generationenwechsel in Nintendos Heimkonsolensparte an – genauso wie aktuell mit der Switch also. Ende Januar 2002 verkündete Nintendo damals die Veröffentlichung des Zauberwürfels in Deutschland am 03. Mai für 249 Euro. Folgerichtig berichtete die N-ZONE natürlich über die neue Konsole und das Spiele-Lineup zum Release. Darunter befanden sich heutige Klassiker wie *Luigi's Mansion* oder der immer noch sehr beliebte Nintendo-Prügler *Super Smash Bros. Melee* (allerdings erst drei Wochen später). Neben stolzen 14 (!) Tests für Game Boy Advance, darunter das herausragende *Golden Sun* mit einer Wertung von 85%, schafften es auch vier Import-Tests für den Gamecube ins Heft – mit *ESPN International Winter Sports*, *NBA Courtside 2002* und *NFL Quarterback Club 2002* darunter gleich drei Sport-Spiele. Die Wertungen fielen mit 74%, 80% und 61% ordentlich bis durchwachsen aus. Neben den von Game-Boy-Advance-Titeln dominierten Cheats konnten Leser in der damaligen Ausgabe außerdem *Pokémon*-Experte Ahmet auf seinen Abenteuern in *Pokémon Gold & Silber* begleiten und sich über ein großes Gamecube-Poster freuen – mit *Sonic Advance* als alternativem Motiv auf der Rückseite.

AUSGABE 03/2007

Im Gegensatz zur Wii U schwamm ihre Vorgängerkonsole wenige Monate nach ihrer Veröffentlichung weltweit auf der Erfolgswelle: 3,5 Millionen Wiis konnte Nintendo in kurzer Zeit absetzen, davon alleine 700.000 in Europa – der DS verkaufte sich sogar noch besser. Kein Wunder also, dass sowohl der Vorschau- als auch der Test-Bereich in der mittlerweile zehn Jahre alten N-ZONE-Ausgabe prall gefüllt war: Fünf Titel für die Wii, darunter das mit einer maximalen Wertungstendenz von fünf Sternen hochgelobte *Metroid Prime 3: Corruption*, und zwei DS-Spiele wurden in einer Vorschau vorgestellt. Die Test-Rubrik platzte mit fünf Wii-, elf DS- und fünf GBA-Titeln geradezu aus allen Nähten. *Mario Slam Basketball* für den DS stellte sich etwa mit einer Singleplayer- und Multiplayer-Wertung von jeweils 86% im Test als sehr gelungener erster Auftritt des Schnauzbartträgers auf dem Basketballfeld heraus. Neben den zahlreichen Tests gab es in dieser N-ZONE-Ausgabe trotzdem noch Platz für eine große Bug-Reportage zu Wii- und Retro-Spielen, einen Importtest des Online-Kloppers *Pokémon Battle Revolution* (82% im Multiplayer) und unzählige Interviews mit Entwicklern. Zum zehnjährigen Jubiläum lud die N-ZONE unter dem Motto „N-ZONE-Redakteur für einen Tag" außerdem einen Leser in die Redaktion ein, um dort die Heftproduktion hautnah zu erleben und mitzugestalten.



AUSGABE 03/2012

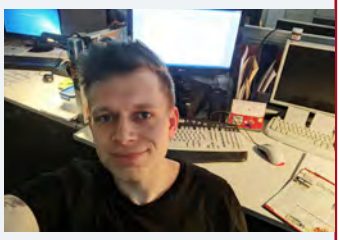
In der März-Ausgabe 2012 dominierte das brandneue *Mario Party 9* für die alternde Wii das N-ZONE-Cover, bei dem die Redaktion vor allem vom Mehrspieler-Modus begeistert war und daher ganze 85 Prozentpunkte vergab. Der neunte Ableger der Partyspiel-Serie punktete vor allem dank technischer und spielerischer Neuerungen, die dem etwas angestaubten Spielprinzip frischen Wind einhauchten. Trotz der nahenden Wii U, deren weltweit gleichzeitige Veröffentlichung von Satoru Iwata verkündet wurde, strotzte der Vorschau-Bereich nur so vor zahlreichen vielversprechenden Titeln für Wii und 3DS – unter anderem *Kid Icarus: Uprising*, *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche* und das damals noch unter dem Arbeitstitel *Paper Mario 3D* bekannte *Paper Mario: Sticker Star*. Bei der Wii U sieht das aktuell leider anders aus, schließlich kommen abseits von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* kaum Titel für Nintendos noch aktuelle Heimkonsole. Abgerundet wurde die Ausgabe von einer großen Portion Tipps & Tricks zu *Rayman Origins*, *Super Pokémon Rumble* und Co. und das N-ZONE-Superliga-Turnier zu *Mario Kart 7*, das bei den Lesern äußerst gut ankam.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

HALLO COMMUNITY, ICH BIN DER NEUE!



Jetzt ist es also so weit: Lukas hat mir die Community vererbt! Natürlich bleibt er der N-ZONE weiter erhalten, auf diesen Seiten bin ich aber euer neuer Kontakt für alle Anliegen.

Zugegeben, ganz neu bin ich bei der N-ZONE ja nicht mehr. Letztes Jahr war ich bereits drei Monate als Praktikant hier, danach habe ich eine Weile als freier Mitarbeiter zum Magazin beigetragen. Wie es der Zufall so will, wurde dann im Januar eine Stelle im Verlag frei und der liebe Viktor hat mir den Job angeboten. Ohne zu zögern habe ich mein Studium in Windeseile abgeschlossen und zugesagt – immerhin bin ich selbst von Kindesbeinen an treuer N-ZONE-Leser und wollte schon immer für mein Lieblingsmagazin schreiben. Dieser Traum hat sich nun erfüllt, für euch bedeutet das: Nicht nur verfasse ich jetzt viele der Artikel und kümmere mich um alles mögliche, was sonst so anfällt, ich bin auch euer neuer Community-Kontakt hier im Magazin! Ich hoffe, ihr könnt mit mir genauso vorliebnehmen wie mit Lukas, der mit seiner monatlichen Wette auch weiterhin den Kontakt mit der Community pflegt. Und vielleicht wird er das eine oder andere Mal auch noch in anderer Form auf den Interaktiv-Seiten zu sehen sein. Wer weiß das schon?

Zu viel Gerede, zu wenig Nintendo!

So, genug zu mir. Ganz kurz möchte ich nämlich noch mit euch über DAS aktuelle Nintendo-Thema schlechthin reden: die Nintendo Switch. An meinem ersten Arbeitstag durfte ich die neue Konsole und einige Spiele bereits auf dem Event in Frankfurt ausprobieren und war ziemlich begeistert von Big Ns neuer Ausrichtung. Etwas sauer stießen mir eigentlich nur die Preise für die Switch selbst und das Zubehör auf. Die bisher gezeigten Spiele machen aber mächtig Spaß und die Konsole selbst sieht auch toll aus und fühlt sich richtig gut an. Werdet ihr euch Nintendos neues Meisterwerk gleich zum Release holen? Lasst es mich gerne wissen! **Euer Johannes**

LESERPOST

TSCHÜSS, LUKAS!

Stammleser Norman hat viel Lob für unseren Redaktions-Ösi übrig.

Hallo Lukas!

Ich habe gerade erst deine Abschiedskolumne gelesen. Im Moment tut sich bei euch im Verlag einiges, oder? Katha ist wieder verstärkt bei der N-ZONE und Ahmed schrieb in den letzten zwei Ausgaben der Games Aktuell seine Kolumne am Ende nicht mehr, sondern jemand anderes. Ich hoffe nur, dass sich nichts zum Negativen verändert. Bei euch bin ich mir aber absolut sicher, dass das nicht der Fall sein wird. Ich habe nämlich sowohl die N-ZONE als auch die Games Aktuell und die play[4] im Abonnement und alle drei Hefte haben für mich eine einzigartige Individualität. Vor Wochen schrieb ich der GA mal, also Katha, dass diese Individualität hoffentlich immer erhalten bleibt.

Johannes: Da hast du recht, es tut sich was im Verlag, sonst würde ich jetzt nämlich nicht hier sitzen und dir schreiben! :-) Du brauchst dir aber keine Sorgen zu machen: Die gewohnt hohe Qualität liefern wir natürlich auch weiterhin.

Dass du nun nicht mehr die Community-Seiten betreust, finde ich extrem schade. Ich glaube zu ahnen, dass Katha diese übernehmen wird. Ohne Zweifel hast du mit den Interaktiv-Seiten großartige Arbeit geleistet! Deshalb ist der eigentliche Grund, warum ich dir schreibe, dass ich mich für die angenehme Zeit, in der du die Community betreut hast, bedanken möchte. Du hast immer einen sehr tollen Stil eingebracht, eine gewisse Einzigartigkeit, die meiner Meinung nach auch nicht so einfach zu erzeugen ist. Dafür gebührt dir Lob und Dank :-)

Johannes: Lukas hat deinen Brief gelesen und sich sehr darüber gefreut. Vielen Dank soll ich dir von ihm deshalb ausrichten, lieber Norman! Deine Vermutung, dass Katha die Community-Seiten übernimmt, hat sich leider doch als falsch herausgestellt. Dafür bin ich ja jetzt (unter anderem) da :-D

Deswegen wünsche ich dir nun noch für deine kommenden Aufgaben dasselbe gute Händchen, das du auch für die Community an den Tag gelegt hast und viel Spaß und Erfolg!

Beste Grüße, **Norman Weihe**

Wie ihr hier deutlich sehen könnt, ist Johannes äußerst erfreut über seine neue Aufgabe. Spaß beiseite: Ist er wirklich.

Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Im Rahmen der N-ZONE-Superliga fand am 07. Januar das erste Turnier des neuen Jahres statt. Die motivierten Kontrahenten traten in *Super Smash Bros. für Wii U* in spannenden Duellen gegeneinander an. Folgende Kämpfer konnten den Wettbewerb für sich entscheiden und die ersten drei Plätze des Turniers belegen:

1. Eray Bayrakli – (Nickname: Kuaruyaka)
2. Tarik Fayazi – (Nickname: Tarik)
3. Berni Fischer – (Nickname: Bernihetero)

Im März ist aktuell ein Turnier zu *Pokémon Sonne und Mond* geplant. Nach dem Release der Switch sollen außerdem ein *Mario Kart 8*-Deluxe-Turnier im Mai und ein *Splatoon 2*-Turnier nach der Veröffentlichung des Spiels stattfinden. Über alle neuen Infos halten wir euch natürlich stets auf dem Laufenden.

Wir danken außerdem Nintendo für die Bereitstellung der Preise!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

GEWONNEN!

Alina Siebrecht und Lukas Bessel

DIE LETZTE WETTE:
Lukas hatte aufgrund relativ weniger Einsendungen schon Sorge, dass die Leser seine Wette nicht mehr schätzen – und dann schwappte in diesem Monat eine regelrechte Welle an coolen Einsendungen bei uns rein! Wir haben uns für Alina Siebrecht und Lukas Bessel als Gewinner entschieden, zeigen zusätzlich aber andere coole Einsendungen! Als Strafe für Lukas durften sie sich eine Bezeichnung für ihn auf der Teamseite ausdenken – die aus Zeitgründen aber erst in der kommenden Ausgabe steht.

Christine Weber

Patrick Glatz

Matthias Michalek

Felix Eicker

Cassmachul

DIE AKTUELLE WETTE
Es geht auch mal ohne Videospiele – Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der uns ein Bild zuschickt, auf dem er sich als NEO-US-Präsident und Grabbing-Fan Donald Trump verkleidet! Irrt Lukas sich, so tut er es euch gleich und verkleidet sich auch als „The Donald"!

Der Gewinner erhält zudem eine coole Zekrom-Plüschfigur. Einsendeschluss ist der 26. Februar 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

TSCHÜSS PRAKTI, HALLO VOLO, DANKE NINTENDO!

WOCHE 1
Praktikant Sammy verlässt die Redaktion nach ganzen sechs Monaten: Vorbei also die Zeiten, in denen man seinen saarländischen Dialekt und die schlechten Witze tagtäglich ertragen musste. Jetzt geht es hier wieder eine Ecke ruhiger zu und die Redakteure können vielleicht auch mal wieder ihre Arbeit verrichten, ohne ständig abgelenkt zu werden. Spaß beiseite: Schön war's mit dir, Sammy!

WOCHE 2
Ex-Praktikant Hannes ist zurück und fängt als Volontär bei der N-ZONE an. Rein zufällig (**tatsächlich rein zufällig, Anm. Johannes**) tritt er seinen neuen Job am ersten Tag direkt mit dem Besuch des Switch-Events in Offenbach bei Frankfurt an. Dort konnte das ganze N-ZONE-Team nicht nur endlich die brandneue Konsole ausprobieren, sondern auch köstliche Leckereien verspeisen. Toll war's, Nintendo!

WOCHE 3
Wie verbringen fleißige N-ZONE-Redakteure ihren verdienten Feierabend? Natürlich brav im Büro bleiben und Überstunden schieben … oder manchmal auch Bier und Knabbereien kaufen und auf der fetten Glotze Netflix schauen. Spät war's!

WOCHE 4
Die Abgabewoche steht an: Unter Redakteuren ruft dieses Wort ähnliche Reaktionen hervor wie Wasser bei Katzen – ganz schnell wegrennen, so flott wie möglich! Wie das Heft in euren Händen beweist, ist das natürlich nicht ganz ernst zu nehmen, denn zwischen Energy Drinks und Burgern vom Food Truck haben wir bisher jede noch so knappe Deadline und verspätete Testversion in der Abgabewoche überlebt und das fertige Heft rechtzeitig abgegeben. So auch diesmal. Stressig war's!

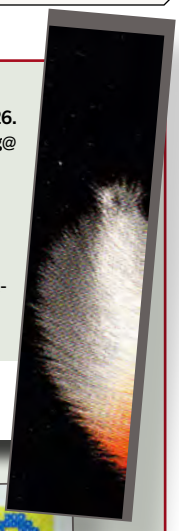
DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Auch dieses Mal haben uns so viele richtige Antworten erreicht, dass wir den Schwierigkeitsgrad noch mal etwas nach oben schrauben müssen. Die korrekte Antwort war natürlich *Super Mario Bros. 3*! Eric Aumeyer ist diesmal der Gewinner des Rätselspiels. Er hat uns auch das Bild rechts geschickt, auf dem seine Bügelperlen-Version des Klassikers zu sehen ist. Vielen Dank für deine E-Mail! Außerdem richtig lagen: **Frank Unfried, Patrick Schoofs, Norman Weihe, Dominik Leiser, Marcel Liebig, Andre Weiss, Patrick Rosenberger, Nick Müller, Lukas Sarnow, Cedric Browatzki, Stefan Ellrodt, David Wrase, Kai Rosemann, Jan Hollweg, Nicolas Kovacevic, Werner Linzmeier, Michael Kletzing, Henrik Schulz, Annalena Albert, Daniel Range, Nico Saul, Adrian Burkhalter, Marco Maruschke, Andi Hammerl, Stefan Stelzer, Tobias Burkhardt, Bernd Burkhardt, Alessandro Saiko, Rebekka Sift, Patrick Kleine, Sven Saupe, Stephan Rohbäck, Michael Rippstein, Marco Küpferle, Pascal Engels, Martin Reißl, Yannik Reisdorfer, Sebastian Fuss, Christine Weber, Patrick Kampmann, Sascha Vogel , Bastian Belitz, Johannes Dunkel** und **Max Tomaschek**!

Schickt uns eure Antwort bis zum **26. Februar 2017** an **johannes.gehrling@computec.de**! Der Gewinner – bei erwartbaren mehreren Einsendungen wird dieser per Zufall gewählt – erhält einen kleinen Überraschungspreis! Die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden zudem wie üblich an dieser Stelle abgedruckt!

Diesmal sollte es noch schwieriger sein: Von welchem Spiele-Cover stammt dieser Ausschnitt?



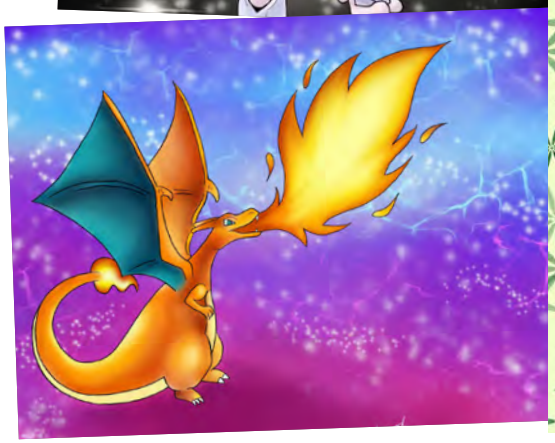
LESERPOST

WUNDERSCHÖNE POKÉMON-KUNSTWERKE

Unsere liebe Leserin Edelgard hat uns wundervolle Zeichnungen zukommen lassen.

Hallo liebes N-ZONE-Team! Ich wünsche euch erst mal ein frohes neues Jahr und hoffe, ihr seid gut reingerutscht! Ich weiß, es kam lange nichts mehr von mir und deswegen möchte ich zum Start ins neue Jahr mal wieder was von mir hören lassen und auch zeigen! In der letzten Zeit hat sich bei mir nämlich einiges getan, auch zeichentechnisch! Ich bin von Stift und Papier nun auf ein iPad umgestiegen und habe so natürlich viiiiel mehr Möglichkeiten beim Zeichnen. Die Ergebnisse möchte ich euch deswegen nicht vorenthalten. Ich hoffe wie immer, euch gefallen die Zeichnungen und wie gesagt: Falls ihr einen besonderen Wunsch habt, den ich mal umsetzen könnte, lasst es mich gerne wissen! :)

Ganz liebe Grüße, eure **Edelgard**



Johannes: Hallo liebe Edelgard und vielen Dank für deine netten Worte und die wunderschönen Zeichnungen! Und nicht zuletzt: Auch dir ein (verspätetes) frohes neues Jahr! Deine Kunstwerke gefallen uns wirklich außerordentlich gut, weshalb sie auch ihren eigenen Platz auf den Interaktiv-Seiten gefunden haben. Wir freuen uns, auch in Zukunft solche wunderschönen Zeichnungen von dir zu erhalten. Ganz besonders cool fänden wir übrigens eine Illustration von Bowser im weißen Anzug und mit Zylinder, wie im neuen *Super Mario Odyssey*! Vielleicht hast du ja irgendwann mal die Zeit dafür ;)

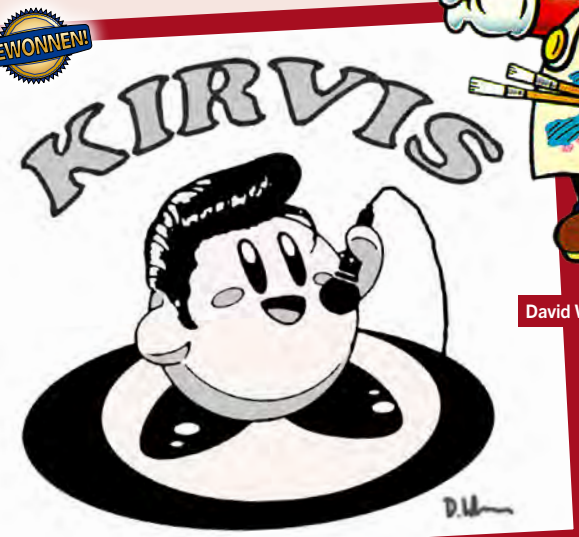
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Wow, was seid ihr fleißig! So viele Einsendungen hatten wir in dieser (zugegeben, recht jungen) Kategorie noch nie! Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler, und dem Gewinner David Wrase wünsche ich viel Spaß beim virtuellen Pinselschwingen in *Art Academy Atelier* für die Wii U. Woran es wohl lag, dass Kirby eure Fantasie so beflügelt hat? Ich hoffe, dass auch das Thema für die neue Aktion großen Anklang bei euch findet! Vor nicht allzu langer Zeit sind ja zwei neue *Pokémon*-Editionen erschienen – ich würde gerne ein ganz neues Pokémon sehen, von euch gestaltet! Gerne auch mit Namen und Angabe des Typs. Und wenn ihr auch noch Entwicklungen kreieren möchtet, nur zu! Ich bin gespannt, was euch so einfällt. Zu gewinnen gibt es natürlich auch wieder etwas. Das 3DS-Spiel *Rhythm Paradise Megamix* habe ich selbst getestet und für außerordentlich spaßig befunden. Wenn euer Bild in der nächsten Ausgabe gewinnt, gehört das Spiel euch.

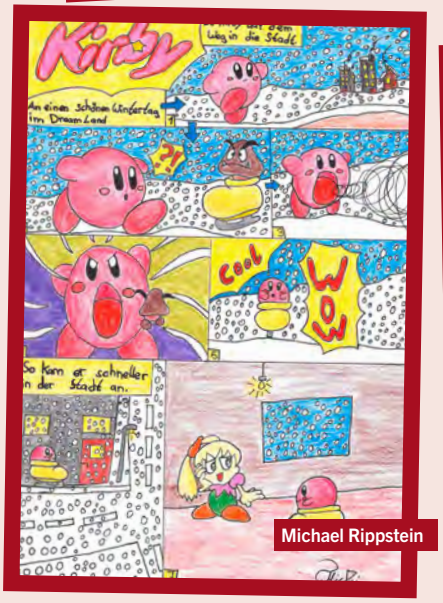
Achtung, der Einsendeschluss ist bereits der **26. Februar 2017**. Schickt mir eure Beiträge einfach per Mail an **katharina.reuss@computec.de** oder ganz klassisch auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt! Danke für die Teilnahme und viel Erfolg!

GEWONNEN!



David Wrase

Kirby meets Elvis: diese exotische Kombination sicherte David den ersten Platz!



Michael Rippstein

Auch Michael wurde vom Wetter inspiriert: Kirby nutzt den Schlittschuh-Gumba zur Verwandlung!

Vali Toast

Zuckersüß geht es bei Vali Toast zu: Kirby verwandelt sich in Cupcake-Kirby!

Christina Schäfer

Das ist mal echte Aktionskunst! Das Winterwetter hat Christina Schäfer genutzt, um einen Schnee-Kirby zu erschaffen. Inzwischen hat er sich wohl in Wasser-Kirby verwandelt …

Nicolas Kovacevic

Poseidon-Kirby ist extrem mächtig und Mitglied des griechischen Olymp!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Marco schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

N-ZONE: Ein neues Jahr, ein neues (Retro-)Glück: Auch wenn der Release der Switch nun unmittelbar bevorsteht, wollen wir es uns nicht nehmen lassen und wieder einmal sehnsüchtig an wohlige und pixelige Zeiten zurückdenken. Diesen Monat erreichten uns wieder einmal jede Menge Zuschriften von Lesern, die ihre Retro-Erlebnisse mit uns teilen wollen. Stefan Hömens aus dem wunderbaren Duisburg ist einer davon und hat uns einen derart gigantischen Brief geschickt, dass wir ihn hier leider nur zum Teil abdrucken können. Seine querbeet durch alle Genres gestreute Begeisterung für Videospiele sollte aber trotzdem klar zu erkennen sein.

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Heute ist der 2. Januar 2017; ein neues Jahr hat begonnen und ich bin gespannt, wie sich Nintendos neues Baby, Switch, so machen wird. Vor allem hoffe ich auf *Mario Party*, *Mario Kart* und *F-ZERO* ich finde, alle drei brauchen eine Auffrischung! Und leider stehen, auch hier in Duisburg keine Spiele-Automaten mehr, wo man manche dieser Spiele auch erleben kann …
Aber meine Story beginnt Anfang 1990, als es noch viele Spiele-Automaten und Arcade-Hallen gab, auch hier in Duisburg, die zum Erleben kurzfristiger Abenteuer einluden. Einige klasse Games fanden sich dort, zum Beispiel *Street Fighter 2*. Ich spielte es damals ein paar Mal, kam aber vorerst nicht weit, doch am 27. April 1992 war es so weit und ich wurde mit 640.109 Punkten Weltmeister! Ich habe sie alle besiegt – ein Wahnsinnsgefühl! Mit Chun-Li bezwang ich Balrog, Vega und Bison, mit Sagat Dhalsim und mit Ryu die anderen. Und wie Lucky Luke in den Sonnenuntergang reitet, trat ich mit Ryu in denselbigen, während der Abspann lief.
Damit einhergehend will ich mit dem Vorurteil aufräumen, dass Videospiele aggressiv machen: Ich war begeistert von *Street Fighter 2* und war trotzdem gut drauf, strahlte vor Freude, als ich den Titel durchgespielt hatte und beim Verlassen der Arcade-Halle drehte ich mich noch einmal um und sagte, auf den Automaten schauend: „Danke, Capcom, für dieses tolle Game!" Mann, wie war ich begeistert! So begeistert, dass ich mir das Spiel 1993 zu Weihnachten für das SNES kaufte. Logo!
Zusätzlich besorgte ich mir 1993 natürlich auch noch *Super Mario Kart*. Auch davon war ich schwer begeistert, wie auch vom SNES selbst, welches meine erste Nintendo-Konsole war. Später wanderten noch *The Legend of Zelda: A Link to the Past, Mystic Quest, Theme Park* und *Sim City* in meine Sammlung.
Schon 1991 kaufte ich mir übrigens einen Game Boy – die Ur-Version mit grünen Farbtönen – und dazu die Spiele *Tetris, Dr. Mario, Mario's Picross, Solar Striker* und mehr.
1996 kam zum SNES ein N64 hinzu und im Laufe der Jahre *Super Mario 64, Mario Kart 64, Mario Party, Paper Mario, Banjo-Kazooie, Cruis'n World* und *Cruis'n USA*. Auch von meiner zweiten Nintendo-Konsole war ich begeistert. 2005 folgte der Gamecube im Bundle mit *Donkey Konga*. Ebenfalls in meine Gamecube-Sammlung wanderten – logo – *Mario Kart: Double Dash!!, F-ZERO GX, Pikmin, Wave Race: Blue Storm, Super Mario Sunshine und Mario Party 4*. Auch heute noch spiele ich auf dem Gamecube. Gerade auf Nintendos Zockerwürfel drehe ich auch heute noch sehr gerne meine Runden.
Fazit: Im Vergleich zu den tollen und einfallsreichen Spielen der Vergangenheit sind die heutigen Games für Playstation und Xbox überhaupt nicht mein Fall.
Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!
Euer Leser Stefan Hömens

Marco: Hey Stefan, vielen Dank für für deine sehr ausführliche Zuschrift! Man sieht glaube ich sehr deutlich, dass du Nintendo schon sehr lange die Treue hältst. :-) Bei dem kleinen Auszug deines *Street-Fighter*-Triumphes ging mir ganz besonders das Herz auf. Zu meinen aktiven Zeiten (2004–2015) habe ich Fighting Games wie *Street Fighter* selbst etwas professioneller gespielt.
Allerdings stand bei mir nicht die Jagd nach dem High Score oben auf der Tagesliste, sondern der kompetitive Wettstreit gegen andere Spieler. Die Glanzzeit von *Street Fighter 2* habe ich zwar nicht mehr mitbekommen, dafür aber war ich vor allem bei *Street Fighter 3* an vorderster Front dabei und habe sogar ausländische Turniere besucht. Zu meinen persönlichen Highlights zähle ich da ganz klar ein persönliches Match 2010 gegen Nuki in Japan – seines Zeichens einer der besten Chun-Li-Spieler der Welt und dazu noch ein richtig dufter Typ! Kaum zu glauben, dass das schon wieder fast sieben Jahre her ist …
Beim Lesen deines Briefes kam ich außerdem zu der Erkenntnis, dass du scheinbar ein großer Fan von Rennspielen zu sein scheinst. Ich gehe daher mal fest davon aus, dass auch *Diddy Kong Racing* in deinem Sortiment gelandet ist. Bei all der Euphorie über *Mario Kart 64* fand ich den Fun-Racer von Rare insgesamt nämlich deutlich besser.
Ich weiß heute noch, wie ich mit dem Flugzeug einfach quer über die ganze Insel geflogen bin, stets in der Hoffnung, irgendwo ein Geheimnis zu finden. Dabei gab es die doch auf den normalen Strecken schon zur Genüge. Zudem war *Diddy Kong Racing* richtig anspruchsvoll: In späteren Rennen oder bei den Bossduellen musste man sein ganzes Können aufbringen. Gleiches gilt auch für den tollen Mehrspielermodus, mit dem ebenfalls zahlreiche Stunden wie im Fluge vorbeigingen.
Wie sieht es bei euch aus? Habt ihr euch genauso köstlich amüsiert, wenn ihr anderen Spielern die Eier aus dem Nest stibitzt und in euer eigenes geflogen habt? Dann lasst uns und die Leser doch daran teilhaben! Schickt uns dazu einfach eine Mail an marco.cabibbo@computec.de oder an johannes.gehrling@computec.de – unser geliebter Volontär liebt Retro nämlich auch über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe der N-ZONE ist der 26. Februar 2017.

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version des Droiden K-2SO aus *Star Wars: Rogue One* aus der letzten Ausgabe kommt von Leserin D. Hilger!

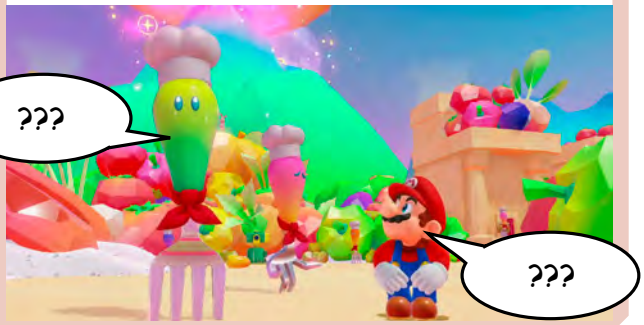
Donald Trump hat vor Kurzem sein Amt als Präsident der USA angetreten. Deswegen hätten wir euch von euch diesmal gerne eine Mii-Version des frischgebackenen Politikers. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt.

Einsendeschluss ist der 26. Februar 2017. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an johannes.gehrling@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Alexander Czerwinzki gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Über was unterhalten sich wohl Mario und diese überdimensionale Gabel mit Kochmütze aus *Super Mario Odyssey*? Schickt uns euren Text bis zum **26. Februar 2017** an **johannes.gehrling@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!



BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Unser Leser Jan hat diesen Monat nicht nur beim Cover-Raten genauso richtig gelegen wie letzten Monat, auch seinen Nachnamen haben wir in der vergangenen Ausgabe bei der Auflösung des Rätsels falsch geschrieben: Korrekt wäre nämlich „Jan Hollweg“ statt „Holleg“ gewesen, worauf er uns per Mail hingewiesen hat. Da hat Community-Vorgänger Lukas doch einfach mal ein W unterschlagen. Schande über Lukas und Bockmist-Mütze des Monats auf sein Haupt!

Diesen Gesichtsausdruck hat Lukas hier in der Redaktion übrigens immer.

• Das war aber nicht der einzige Fehler, den sich Lukas letztes Mal geleistet hat. Im „Bockmist des Monats“-Kasten selbst ist ihm nämlich auch ein Fehler unterlaufen: Dort heißt es: „Das lief in der N-ZONE 01/2016 alles schief“. Natürlich hat die Redaktion keine Zeitreise gemacht und richtig wäre N-ZONE 01/2017 gewesen.

• In der Vorschau zur Nintendo Switch ist uns ebenfalls ein kleiner Fehler unterlaufen: Redaktionsleiter Viktor war von den Verkaufszahlen des DS zum Launch wohl so fasziniert, dass die Verkäufe in seinen Augen „scnhell“ statt schnell in die Höhe schossen. Danke an Leser und Namensvetter Johannes für diesen Hinweis!

• Auf zwei weitere Fehler hat uns Leser Niklas hingewiesen: In der Terminvorschau behaupten wir doch tatsächlich, *Stardew Valley* für die Switch wäre 2016 erschienen. Das kann natürlich gar nicht sein, denn die Konsole wurde ja bisher noch nicht veröffentlicht. Auch Ben hat sich einen kleinen, aber feinen Bockmist geleistet: Im Beitrag zum Elgato Game Capture HD spricht er von „einen gigantisches Vorteil“. Ob das wohl der vorteiligste Vorteil überhaupt ist? Vielen Dank an Niklas für deine Aufmerksamkeit!

• Stammleser Stephan hat gleich eine ganze Liste von Fehlern ausfindig gemacht, die vor allem Praktikant Alexander in seiner Komplettlösung zu *Pokémon Sonne & Mond* unterlaufen sind. Vielen Dank für die Mühe und deine lange Mail! Da hier leider nicht genug Platz ist, um alles abzudrucken, haben wir Alex deine Mail weitergeleitet.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unsere Leserin Lisa fand an Weihnachten diesen zuckersüßen Woll-Yoshi unter dem Tannenbaum. Den Knuddelsaurier hat ihre Mutter sogar selbst gestrickt: Wow!

ZELDA-RÜCKBLICK

Liebe N-ZONE-Redaktion,
die Zwischenüberschrift in Lukas' Vorschauartikel zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* hat bei mir sofort wieder wohlige Erinnerungen wachgerufen: An meine gewaltige Vorfreude auf *Twilight Princess* damals. Unzählige Male habe ich den Trailer angesehen und genossen, in stetiger Steigerung meiner Vorfreude. Zu *Breath of the Wild* ist meine Erwartung sogar noch größer. Auch wenn ich mir nicht täglich Trailer zum neuen Teil reinziehe, so freue ich mich doch immens darauf, wieder in die *Zelda*-Welt einzutauchen. Sicherlich hatte bei *Twilight Princess* auch der orchestrale Soundtrack des Trailers einen wesentlichen Anteil an meinem Genuss. Die gesamte Aufmachung dieser Vorschau ist meiner Meinung nach bis heute unerreicht. Dass alleine die Worte „Shields will shatter" meine komplette Erinnerung daran erwecken, sollte dafür sprechen. Was will ich damit überhaupt sagen? Ich will einerseits Lukas danken, dass er diese wunderbare Erinnerung zurückgebracht hat, andererseits auch euch daran teilhaben lassen. Nicht zuletzt will ich diese Gelegenheit nutzen, euch endlich auch mal für euer Gesamtwerk zu danken, welches mich jeden Monat aufs Neue erfreut – speziell auch dank eurer Specials und Reportagen. Macht weiter so!

Ein fröhliches neues Jahr wünscht euch euer treuer Leser,
Sascha

N-ZONE: Lieber Sascha, vielen herzlichen Dank für deine Erinnerungen zu *Twilight Princess* und dein Lob! Es freut uns sehr, dass unser Magazin so gut bei dir ankommt. Gerade hinter Specials und Reportagen steckt oft immens viel Arbeit. Da macht es uns besonders froh, wenn ihr Leser diesen Aufwand so sehr wertschätzt. Auch wir können deine Vorfreude auf das neue *Zelda* sehr gut nachvollziehen, viele von uns freuen sich nämlich schon seit (mittlerweile) Jahren auf den Titel. Der neue Trailer hat den ein oder anderen durchaus auch schon in Hype-Zustand versetzt.

ZWEI FRAGEN

Liebes N-ZONE-Team!
Ich habe zwei Fragen an euch, und weil ihr mir bestimmt ganz nett antwortet, schicke ich euch dafür ganz nette Bilder!

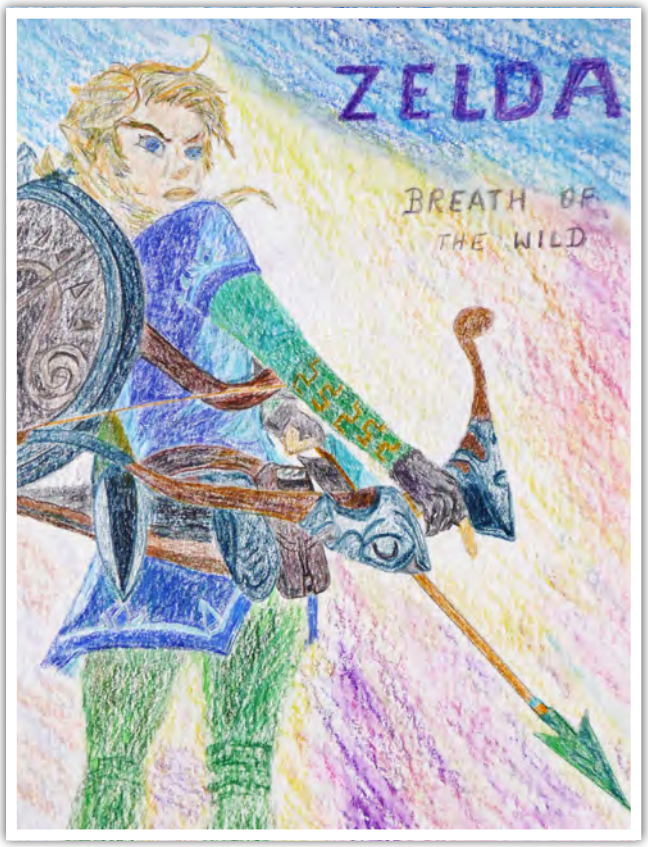
N-ZONE: Liebe Lisa! Wir beantworten dir gerne deine zwei Fragen, weil du uns so nett fragst und vor allem auch mehr als nette Bilder geschickt hast :)

In eurer Spielevorschau zum Nintendo-3DS-eShop habe ich das Spiel *Harvest December* mit unbekanntem Release-Datum entdeckt. Ich habe mir genau dieses Visual-Novel-Spiel aber schon Anfang des Jahres heruntergeladen, mit genau demselben Titel. Ist nun das Spiel, das ihr momentan in der Rubrik ankündigt, eine Art Fortsetzung?

N-ZONE: Da müssen wir dich leider enttäuschen: Eine Fortsetzung ist unseres Wissens nach aktuell nicht geplant. Es handelt sich dabei ganz einfach um einen kleinen Fehler in der Termin-Liste. Das Spiel, das du dir heruntergeladen hast, ist genau das aus der Liste. Tatsächlich ist *Petit Novel series – Harvest December* nämlich hierzulande schon im März 2016 erschienen.

Wisst oder glaubt ihr, ob Nintendo in ferner Zukunft auch ein Mini-SNES produzieren wird?

N-ZONE: Nach derzeitigem Stand hat Nintendo kein Mini-SNES angekündigt. Es gibt aber immer mal wieder Gerüchte, dass Nintendo eine Neuauflage der Erfolgskonsole in Arbeit hat. Unter anderem lässt ein Markenschutzantrag in Japan viele Fans munkeln, das Big N bald etwas Entsprechendes verlautbaren könnte. Wir halten es nach dem Erfolg der NES-Auflage durchaus für wahrscheinlich, dass Nintendo früher oder später ein Mini-SNES veröffentlicht.



Nicht nur Stricken kann Lisas Mutter, auch das Zeichnen liegt ihr: Passend zum kommenden *Zelda*-Titel *Breath of the Wild* hat sie dieses Kunstwerk erschaffen.

Das Bild von Link – oder Zelda, wie er bei uns immer liebevoll genannt wird – hat meine Mama gezeichnet und sie ist mächtig stolz darauf. Und unter dem Weihnachtsbaum saß zu meiner großen Freude noch der süße Yoshi, natürlich auch von ihr selbstgestrickt! Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr die Kunstwerke auch in der N-ZONE veröffentlichen würdet! Zuletzt noch ein großes Lob an euer Magazin: Es ist informativ und unterhaltsam,

Auf dem Switch-Event in München trafen Stammleser Andi und Edelgard auf Bernd Fakesch.

Edelgard, die uns für die aktuelle N-ZONE wunderschöne *Pokémon*-Zeichnungen zukommen ließ, diskutierte auf dem Switch-Event mit ihrem YouTube-Idol AlexiBexi.

Die Switch-Events quer um die Welt wirkten schon fast wie kleine Spielemessen. Lasst euch nicht täuschen: So leer war es auf den Veranstaltungen nur kurz vor Schluss!

besonders euer Humor gefällt mir immer wieder auf's Neue. Es freut mich auch, dass ihr die Leser so intensiv mit einbindet. Man könnte meinen, wir wären alle eine große Nintendo-Familie :)

N-ZONE: Wow, wir sind beeindruckt von deinen Bildern! So einen flauschigen Woll-Yoshi wünscht sich hier jeder in der Redaktion für's eigene Bett. Vielen lieben Dank für die Schnappschüsse und das tolle Lob! Wir geben weiterhin unser Bestes, um euch jeden Monat ein tolles Magazin präsentieren zu können.

Alles Liebe und ein gutes Neues Jahr aus Salzburg wünschen,
Lisa und Mama

RESTAURANT WARIO

N-ZONE: Unser treuer Leser Olivier hat Marco für seine Rubrik „Hach ja, damals…" einen Leserbrief der besonderen Art zukommen lassen. Da dort aber leider kein Platz mehr war, haben wir uns kurzerhand dazu entschlossen, seinen Brief hier abzudrucken. Warum? Olivier teilt nicht nur seine Erinnerungen an *Wario Land* mit uns, sondern verpackt das Ganze auch noch auf eine so lustige Art und Weise, dass wir euch seinen Beitrag nicht vorenthalten konnten. Aber lest am besten selbst!

Herzlich willkommen auf der „Pfeffer-Insel", unserem schmucken, kleinen Restaurant inmitten des idyllischen Wario Lands, weit weg von hastigen Teraflops und dergleichen! Unser Ambiente stimmt bewusst auf einen sonnigen Südseeurlaub ein und versprüht zugleich einen herrlich nostalgischen Charme. Seit 1994 haben wir uns kulinarische Vielfalt auf die Fahne geschrieben, und dafür braucht es keine exotischen und schnelllebigen Zutaten, die heute vielleicht noch angesagt, morgen aber schon vergessen sein mögen. Nein, Ruhe und Gemütlichkeit stehen bei uns an erster Stelle, da nützt auch kein Gehämmere auf den B-Knopf! Sage und schreibe 5,2 Millionen zufriedene Kunden sind übrigens derselben Meinung! Unser Koch ist buchstäblich ein Schwergewicht auf seinem Gebiet. Vor allem sein Rippentriller wird so manchem Restaurantkritiker noch lange in Erinnerung bleiben. Doch genug der Vorrede und überzeugen Sie sich selbst, immerhin sind Sie zum Essen gekommen! Darf ich Ihnen in diesem Zusammenhang unser Tagesmenü vorstellen: Als kleinen Gruß aus der Küche erwartet Sie frische Petersilie aus den umliegenden „Parsley Woods", um Ihren Appetit anzuregen – schließlich haben Sie eine anspruchsvolle, da abwechslungsreiche Zugfahrt durch dieselben hinter sich. Als Vorspeise legen wir Ihnen aromatischen Reis aus dem benachbarten „Rice Beach" ans Herz; lassen Sie sich von seinem leicht feuchten Abgang überraschen, nachdem Sie das letzte Korn aufgepickt haben! Bevor wir zum Hauptgang übergehen, möchten wir anhand eines kleinen Sorbets aus dem sagenumwobenen „Sherbet Land" ihre Geschmacksnerven behutsam auf die Hauptspeise vorbereiten, denn diese hat es aufgrund der feurigen Gewürze aus dem „Stove Canyon" in sich! Da gilt es, gegen Ende nicht den Kopf zu verlieren! Wie gut, dass gleich am Eingang unseres beliebten Etablissements diverse Helme gereicht werden! Das Dessert, ein zuckerrübensüßer Traum aus dem renommierten „Syrup Castle", steht schon für Sie bereit, um Ihnen die letzten Momente in unserem Restaurant zu versüßen. Und darf's zum Abschluss noch eine Tasse blumigen Tees von den grünen Hängen des „Mt. Teapot" sein, bevor Sie mit der „SS Tea Cup" wieder nach Hause fahren? Übrigens: Wem der Sinn nach etwas Abwechslung steht, der möge die obige Reihenfolge nach Lust und Laune variieren oder den Koch im Zuge eines bestimmten Ganges um etwas mehr Knoblauch bitten. Zu guter Letzt erlauben wir uns, auf einige Rezensionen aus diversen Fachzeitschriften zu verweisen: „Einfache, aber hervorragende Küche!" (Zuckerrohr-Piraten, Ausgabe 1/94) / „Hintergrundmusik vom Feinsten! Vor allem, wenn der Boss sich persönlich die Ehre gibt!" (Kairiki Wario, Ausgabe 2/94)
Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

N-ZONE: Wir bedanken uns vielmals für deinen außergewöhnlichen Leserbrief, lieber Olivier! Wir hatten extrem viel Spaß beim Durchlesen :)

PRO SWITCH

Liebes N-ZONE-Team!
Lobeshymnen spare ich mir, die bekommt ihr ja eh ständig! :) Eure Vorschau „Erfolgsrezept Switch – So wird die Konsole zum Erfolg" habe ich mit großem Interesse gelesen und war amüsiert darüber, dass manche Dinge davon nicht so eingetroffen sind, wie Ihr euch das vorgestellt oder sie „verlangt" habt. Das fängt beim Kampfpreis an, den Ihr auf 200 bis maximal 250 Euro geschätzt habt. Wie wir ja inzwischen wissen, verlangt Nintendo ca. 330 Euro für sein neuestes Werk. Ich persönlich habe kein Problem mit diesem Preis, hat Nintendo doch bis-

Marion Kohnert gewährt uns auf mehreren Schnappschüssen (oben und unten auf dieser Seite) einen Einblick in ihre unglaublich umfangreiche Videospielesammlung. Sie zockt zwar alle möglichen Spiele auf den verschiedensten Plattformen, Nintendo hat es ihr aber besonders angetan. Wir sagen: Uff, deine Sammlung ist wirklich riesig! Respekt!

her stets hohe Qualität und eine Hardware, die ewig hält, geboten. Zudem bin ich der Meinung, dass sich Konsolen hauptsächlich über ihr Spieleangebot verkaufen und da hat Nintendo zumindest in der Theorie so viele exklusive Spiele wie kein anderer Hersteller auch nur ansatzweise. Ich könnte mir natürlich für gleiches Geld eine PS4 kaufen, aber auf der kann ich kein *Zelda*, *Mario* und Konsorten zocken. Der Grund, warum der 3DS (am Anfang) und die Wii U scheiterten, waren ja hauptsächlich die Spiele. Niemand stürmt einen Laden wegen *Pilot Wings* oder virtuellen Katzen. Erst nachdem die Kracher kamen (und natürlich auch wegen der Preissenkung), zündete der 3DS. Die Wii U hatte zum Launch hauptsächlich Ports und „nur“ ein 2D-*Mario*. Erst nach einer gefühlten Ewigkeit kam dann *Pikmin 3*, welches seine Fans hat, aber nicht die Massen mobilisieren kann. Zudem war das Grab schon zu diesem Zeitpunkt geschaufelt. Eine PS Vita bekommt man beispielsweise auch mit zig Spielen für wenig Geld, dennoch verkaufte sie sich von Anfang an überhaupt nicht, weil einfach die tollen Titel fehlten. Und hier hat Nintendo schon einmal gut vorgelegt. Alleine im ersten Jahr erscheint das neue *Zelda*, *Mario Kart*, *Splatoon 2*, *Xenoblade 2*, *FIFA* usw. Dabei wissen wir noch nicht einmal, was denn alles auf der E3 angekündigt wird. Die Akkuleistung soll beim Spielen im Übrigen nur bei etwa drei Stunden liegen, statt den von euch geforderten mindestens vier Stunden. Aber wer spielt denn draußen drei Stunden am Stück? Da hat man doch andere Dinge zu tun. Und sollte man eine längere Bahnfahrt vor sich haben, kann man das Ladekabel mitnehmen. Laptops oder Handys packen diese Anzahl an Stunden in der Regel ebenfalls nicht mit einer Akkuladung. Auch in Sachen Ports schaut es nicht ganz so aus, wie von euch gewünscht. *Mario Kart 8 Deluxe* wird für Wii-U-Besitzer keine brandneue Erfahrung. Keine neuen Strecken, ein überarbeiteter Schlacht-Modus und ein paar neue Charaktere finden den Weg in die Neuauflage. Immerhin sind bereits die DLC-Strecken enthalten. Aber: Da ich auch in Zukunft *Mario Kart* Online zocken möchte, was mit der Switch auf nun qualitativ wesentlich besseren Servern passiert, und mir die kleinen aber feinen Neuerungen gefallen, zahle ich noch einmal den vollen Preis. Noch dazu gibt es mehr als genug Spieler, die den Titel aufgrund fehlender Wii U noch nie erlebt haben.

N-ZONE: Hallo Josef und zunächst einmal vielen Dank für deine Zeilen und dein (indirektes) Lob! Tja, wir hatten von Nintendo diesmal eben mehr erwartet, waren uns aber schon im Klaren, dass einige unserer Forderungen womöglich nicht aufgehen. Dass Nintendos neue Konsole diesen Vorstellungen nur teilweise entspricht, hat die Präsentation Mitte Januar nun gezeigt. Wir sind da aber recht ähnlicher Meinung wie du: Wenn die Hardware ewig hält und zuverlässig funktioniert, gibt man doch gerne ein paar Euro mehr dafür aus. Man denke nur an die ganzen alten NES und SNES, die schon unzählige Male ihren Besitzer gewechselt haben und immer noch laufen wie am ersten Tag. Außerdem sind die Exklusiv-Titel aus eigener Produktion schon immer ein K.O.-Argument für Konsolen des japanischen Unternehmens. Wer *Mario*, *Zelda*, *Splatoon* und Co. zocken will, kommt um Nintendo einfach nicht herum. Mit der Switch müssen die Japaner diesmal schnell genug eine ordentliche Auswahl an hochwertigen Spielen liefern, um ordentliche Verkaufszahlen zu erzielen. Das neue *Zelda* und das aufgebohrte *Mario Kart 8* sollten sehr gute erste Schritte in diese Richtung sein, um der neuen Konsole zu mehr Erfolg zu verhelfen als der gefloppten Wii U.

Insgesamt muss ich sagen, dass ich sehr zuversichtlich bin. Nintendo hat viele Fehler ausgebügelt, was vor allem das Marketing anbelangt, und wird mit Sicherheit viele neue Kunden gewinnen. Und Nintendo-Fans greifen sowieso zu. Auf eine erfolgreiche Switch-Zukunft!
Ein treuer Leser und Abonnent,

Josef

CONTRA SWITCH

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
zunächst einmal ein großes Kompliment zu eurer Vorschau „Erfolgsrezept Switch“, sie hat den Nagel auf den Kopf getroffen. Ich kann mich euren Wünschen nur anschließen. Nun leider zur traurigen Botschaft: Nintendo haben eure Hinweise leider zu spät erreicht. Der Kostenpunkt von 330 Euro ist von einem Kampfpreis weit entfernt und die Konsole kommt auch noch ohne Tasche oder Spiel. Dafür soll man nochmal 50 Euro für *1-2-Switch* bezahlen. *Nintendo Land* lag der Wii U damals doch bei? Und dank völlig unterdimensionierter 32 GB Speicher belegt allein schon das neue *Zelda* etwa 40 Prozent davon. Kauft man also zum Einstieg noch eine Tasche, ein Spiel und eine Speicherkarte dazu, zahlt man schon über 400 Euro! Den Pro Controller werden sicherlich auch einige haben wollen, dieser kostet stolze 70 € und alte Wii-U-Hardware (obwohl eigentlich fast der identische Pro Controller) kann man auch nicht verwenden! Viele werden die Joy-Cons sicher als zu klein empfinden, um damit beispielsweise ordentlich *Mario Kart* oder *Smash Bros.* zu zocken. Früher gab es da zig Alternativen, heute nur noch den neuen Pro Controller. Portabilität ist bei knapp drei Stunden Akkulaufzeit bei *Zelda* (und gleichzeitig nicht wechselbarem Akku) auch leider kaum gegeben. Das Line-up überzeugt ebenfalls nur mäßig. *Zelda* erscheint zudem für die Wii U und die Mehrheit hätte sich wahrscheinlich sowieso lieber ein neues *Mario* zum Launch gewünscht. *Mario Kart 8 Deluxe* ist nur ein Remake. Wenn das die Richtung der kommenden Spiele vorgeben soll, dann sieht es schlecht aus. Dazu kommen noch die hohen Preise für weitere Hardware und Online-Funktionen sollen dieses Jahr auch noch kostenpflichtig werden, obwohl das bei Nintendo seit jeher umsonst war. Als Entschädigung soll es kostenlose NES- und SNES-Spiele geben, NES-Mini und Wii-U-Besitzer werden viele davon aber sicher schon haben, auf der Switch sollen sie ohnehin immer nur einen Monat lang umsonst sein. Die Leistung der Konsole soll noch hinter der von PS4 und Xbox One liegen, weshalb aktuelle Spiele nicht oder nur deutlich schlechter auf der Switch laufen werden, was hinsichtlich der Third-Party-Unterstützung kaum helfen wird. Mein Fazit fällt daher ernüchternd aus: Die Grundidee der Switch ist sicher gut und es sind bestimmt auch einige spaßige Spiele und Ideen dabei, aber das war es auch. Die Konsole ist ein teurer Spaß mit beschränkter Leistung, Wii-U- und 3DS-Besitzer werden überhaupt nicht mit ins Boot geholt. Bei allen möglichen Punkten wie Hardwarekompatibilität, besserem Online-Erlebnis, konkurrenzfähiger Grafikperformance und Co. werden kaum Verbesserungen erzielt und die Details leider nicht wirklich ins Auge gefasst.

Leser Maximilian Schaller hat uns ein Foto seiner limiterten Fox-McCloud-Figur zugeschickt. Als *Starfox*-Fans sind wir sehr neidisch und hätten am liebsten auch eine im Büro!

N-ZONE: Hallo Cedric und vielen Dank für dein Kompliment! Zu deinen Ausführungen zur Switch: Ganz so negativ sehen wir das dann doch nicht. Zwar stimmen wir dir in einigen Punkten bezüglich *1-2-Switch* und dem hohen Gesamtpreis zu, dennoch gibt es auch viel Positives zur neuen Konsole zu berichten. Nintendo hält sich aktuell beispielsweise die Möglichkeit offen, den Wii-U-Pro-Controller zu einem späteren Zeitpunkt per Update zu unterstützen. Außerdem muss man beim Preis (besonders im Vergleich zur Konkurrenz) immer bedenken, dass die Nintendo-Konsole auf einen teuren Flash-Speicher setzt und einen Bildschirm samt dazu notwendiger Technik und neben den Controllern auch einen Akku im Tablet verbaut. All diese Komponenten kosten Geld im Einkauf, der Entwicklung und so weiter, und führen insgesamt zu höheren Produktionskosten, ergo zu einem höheren Preis für den Endkunden. Auch Online-Spiele kosten das Unternehmen bares Geld, denn es steckt eine aufwändige Infrastruktur hinter diesen Funktionen, inklusive unzähliger Server. Was das Spieleangebot angeht: Wir sind uns sicher, dass Nintendo und andere Entwickler auf der E3 einige Titel zeigen werden. Bis dahin und darüber hinaus sorgt Nintendo ja regelmäßig für qualitativ hochwertigen Nachschub, den Rest richten Indie- und Third-Party-Entwickler.

Ich werde auf jeden Fall erstmal abwarten, ob sich Nintendo noch auf die Wii-U-Besitzer zubewegt, wie die Kosten für das Online-Abo ausfallen und ob sich der Preis (eventuell später in einem Bundle mit *Super Mario Odyssey*) noch nach unten bewegt. Es muss sich auf jeden Fall noch viel tun, leider!
Viele Grüße, euer

Cedric

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

LÖST SWITCH DEN NINTENDO 3DS AB?

Switch vereint Heim- und mobile Konsole in einem Gerät – und lockt damit natürlich auch 3DS-Besitzer an. Das Ende des Klapp-Handhelds?

LUKAS: Nun, Johannes, jetzt sind es nur noch wenige Wochen, bis die Switch erscheint. Echt jetzt! Irgendwie unwirklich … aber ich schweife ab. Gerade als wir diese Kolumne schreiben wollten und auch das Thema schon feststand, kam heute interessanterweise ans Tageslicht, dass Nintendo in Betracht zieht, dem Nintendo 3DS einen Nachfolger zu verpassen. Angesichts der Tatsache, dass es nach Meinung aller Experten Aufgabe der Switch ist, die bisher streng getrennten Käuferschichten Konsole/Handheld zu vereinen, kann man sich nur fragen: Geht's noch? Ein weiteres, dediziert mobiles Gerät wäre ja mal sowas von ein Schuss ins eigene Knie! Man würde sich selbst Konkurrenz machen, nun wesentlich besser nutzbare Entwickler-Ressourcen würden wieder unnötig aufgeteilt und der Versuch, zu erklären, warum man beide Geräte braucht, wäre … spannend. Was, denkst du, hat Nintendo da geritten? Glaubst du an einen 3DS-Nachfolger? Oder ist diese Aussage nur eine Marketing-Masche beziehungsweise ein Plan B, falls Switch floppen sollte? Kurz gesagt: Löst Switch den Nintendo 3DS ab?

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas: Ich denke, die Leute bei Nintendo haben sich schon ein paar Gedanken gemacht, bevor sie mit solchen Informationen an die Öffentlichkeit gehen. Klar soll die Switch ja eigentlich Handheld und stationäre Konsole vereinen, laut Marketing ist sie aber eine Heimkonsole mit der Möglichkeit, auch unterwegs weiterzuzocken. Die Japaner halten sich da bestimmt die Möglichkeit offen, nicht nur den 3DS weiter zu unterstützen, sondern auch einen Nachfolger herauszubringen, sollte die Switch floppen. Ich kann das Argument des Nintendo-Präsidenten verstehen, dass der 3DS (und ein potenzieller Nachfolger) eine junge Zielgruppe hat, die von der Switch und ihrem durchaus ordentlichen Preis nicht unbedingt angesprochen wird. Schau dir doch nur den 2DS an: Den bekommst du mit *Mario Kart 7* für 99 Euro. Dieses Geschenk können Eltern ihren Sprösslingen recht kostengünstig machen. Eine Switch plus Spiel und SD-Karte kostet aber gleich über 400 Euro.

LUKAS: Schon, aber das ändert ja nichts daran, dass ein eigenständiges Gerät auch eigenständiger Spiele bedürfte; der 2DS erfordert schließlich keinerlei Mehraufwand bei der Entwicklung neuer Titel. Und brachte man bisher einen neuen/überarbeiteten Handheld auf den Markt, so riskierte man „nur" einen Bruch in diesem Segment; die Konsolen-Verkäufe blieben davon unberührt. Jetzt setzt Nintendo mit einer potenziellen Spaltung wirklich alles auf eine Karte – und alles aufs Spiel. Klar kann und muss der Mario-Konzern auf finanziell weniger gut gestellte und jüngere Spieler schauen, das funktioniert mit einer „Switch lite" aber deutlich besser. Heißt: Keine TV-Funktion, billigeres, kindgerechteres Design, eventuell fest verbaute Joy-Cons – das Gegenstück des 2DS also. Außerdem bedeutet „ein neuer 3DS" ja nicht, dass dieser auf die 2DS-Besitzer abzielt – das tut der Standard-3DS ja auch nicht und mit dieser Zielgruppe stünde das Gerät dank Switch im kundenleeren Raum.

JOHANNES: Bei einer „Switch lite" stimme ich dir zu. Auf ein paar Dinge verzichten und den Preis deutlich niedriger ansetzen könnte eine gute Strategie für jüngere Spieler sein. Ich kann mir gut vorstellen, dass so eine abgespeckte Switch-Variante das sein könnte, was Nintendo aktuell unter einem potenziellen 3DS-Nachfolger versteht. Damit wäre auch die Strategie klar: Die normale Switch für ältere Spieler mit entsprechendem Budget, die abgespeckte Variante für die Kleinen und somit auch keine separaten Spiele mehr.

LUKAS: Das wäre wohl die vernünftigste Option. Aber wie du weißt, muss man sich bei Nintendo immer auf Überraschungen einstellen. Ich bin gespannt!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 04/2017
ab 15.03.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO SWITCH (Test)

Tja, so schnell kann es gehen. Kaum hat Nintendo seine neue Konsole vollends enthüllt, schon steht auch schon der große Test im nächsten Heft an!

ZELDA: BREATH OF THE WILD (Test)

***Breath of the Wild* hat das Zeug zum bisher besten 3D-*Zelda* überhaupt. Ob das Open-World-Epos tatsächlich so klasse ist, verraten wir im kommenden Mega-Test.**

1-2-SWITCH (Test)

Tolle Partyspiel-Sammlung oder nur ein Haufen glorifizierter Technikdemos? Wir stellen *1-2-Switch* auf die Probe!

MARIO SPORTS ... (Test)

... *Superstars* erscheint am 10. März für 3DS. Wenn alles glatt läuft, lest ihr nächsten Monat schon unseren Test.

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Sammy Göttermann, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

EDLE BOOKAZINES
im Premium-Format

computec MEDIA
EDITION

DIE URSPRÜNGE

Wie Cosplay entstand und sich zu dem globalen Phänomen entwickelte, das es heute ist

FOTOS, FOTOS!

Mehr als einhundert Bilder aller Cosplay-Genres: Comics, Anime, Manga, Sci-Fi, Popkultur, Videospiel-Helden, TV-Ikonen …

COSPLAY IN DEUTSCHLAND

Ist Cosplay ein Hobby, das in Deutschland noch immer belächelt wird? Unser exklusives Interview gibt Antworten.

… AUF 164 SEITEN!

Die faszinierende Welt der Kostüme und Rollenspiele

Mit Smartphone fotografieren und hinsurfen!

Das Bookazine „Das Cosplay-Buch" ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition